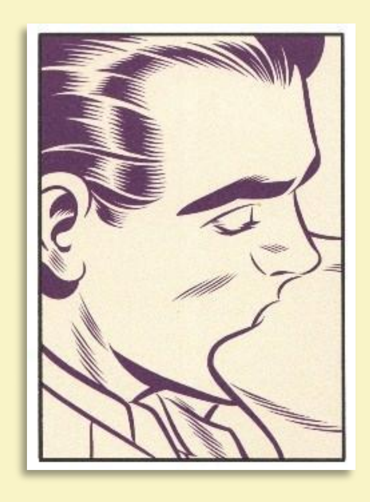
1

Septiembre de 2013



CuCo

Cuadernos de cómic



Revista de estudio y divulgación de la historieta



Imagen de portada: Charles Burns © Charles Burns.

Logo, diseño web y del blog: Bernardo Pazó. Imagen del logo creada a partir de dibujo original: © EVANS, A. H. *Birds* (New York, NY: The Macmillan Company, 1900).

Editorial

Al abrir este archivo con el número 1 de *CuCo, Cuadernos de cómic*, el lector asiste a una compresión, casi fanta-científica, del tiempo en un espacio. Lo que resulta un instante, un clic de ratón y un pdf descargado, se ha gestado durante los últimos diez meses. Concretamente, desde el 31 de noviembre de 2012.

Este proyecto nace de la firme creencia de que es un buen momento para apostar por la teoría del cómic en España. La percepción de la historieta es muy distinta en nuestra sociedad a la que existía hace diez o quince años, y goza de una repercusión no diremos mayor o menor que la que ha tenido en otras épocas, pero sí diferente, nueva; hoy la historieta tiene un lector variopinto que no se ciñe exclusivamente al estereotipo del coleccionista acérrimo.

No obstante, concebimos *CuCo, Cuadernos de cómic* tanto para ese nuevo lector como para el seguidor más clásico. Hemos imaginado una revista de textos que no temen al análisis en profundidad, ya no solo desde la mirada del experto en el medio, sino también en cualquier otra disciplina. Nuestro objetivo es ofrecer un espacio amplio para la investigación y la crítica en torno al cómic.

Hemos estructurado los contenidos de la revista en tres secciones. CuCoEstudio alberga trabajos de investigación o teóricos de corte académico. CuCoEnsayo propone textos que sin ser fruto de una investigación profunda o del manejo de fuentes abundantes, ofrezca reflexiones interesantes del autor. CuCoCrítica quiere ser una mirada múltiple al momento presente del panorama editorial a través de críticas y reseñas extensas de estilos muy diversos, sobre obras significativas publicadas entre enero y junio de 2013, salvo una excepción.

Y así comenzamos con un número uno de textos variopintos, donde el rigor de la historiografía no teme analizar una serie *mainstream* como *Los muertos vivientes*, donde los orígenes del cómic forman un hilo conductor para varios textos que se centran en diversos aspectos, con lo que involuntariamente casi creamos un primer número con un grueso tema central. Donde no nos ceñimos a un modelo de historieta: de los superhéroes a Justin Green, de Mort Walker a Max. Donde lo importante es entender al cómic como una materia digna de estudio desde cualquier ángulo y en cualquiera de sus muchos aspectos.

Queremos, antes de terminar, agradecer el esfuerzo, el trabajo y la buena predisposición de todos los que han aportado textos para *CuCo*, así como la buena recepción que tanta gente y medios nos ha dispensado.

Ha sido casi un año de mucho trabajo. Un blog, redes sociales, una web para descargar un archivo conteniendo un cuaderno. Bien, aquí está. Aquí estamos. Nuestro viaje ha terminado (hasta que arranque el número dos, claro), pero el suyo da comienzo. ¿Se dan cuenta?: empiezan, ahora sí, a leer el n.º 1 de *CuCo*.

La Dirección

Índice



CuCoEstudio





El cómic, una cuestión de formatos (1): de los orígenes periodísticos al *comic-book*[I]

RUBÉN VARILLAS FERNÁNDEZ

Rubén Varillas Fernández es Doctor en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca (donde también obtuvo la licenciatura en Filología Inglesa). Su tesis, en la que estudió los mecanismos discursivos del cómic, será la base fundamental de su libro *La arquitectura de las viñetas* (Viaje a Bizancio Ediciones, 2009). Ha investigado y escrito acerca de cómics en publicaciones académicas (*Anthropos*, *Boletín Galego de Literatura*, *Diálogos intertextuales*…), prensa (*FHM*, suplemento *Culturas* del periódico *Tribuna de Salamanca*…) y es autor de numerosos artículos, prólogos y reseñas dedicados al mundo del cómic. Es administrador del blog especializado en cómics *Little Nemo's Kat*, coordina y participa en el microprograma radiofónico "Cómics en la Biblioteca" en la Cadena SER Soria y acaba de publicar *Marina está en la Luna* (Thule Ediciones), su primera obra como guionista junto al dibujante Gaspar Naranjo.

RESUMEN

En el siguiente estudio nos acercaremos al cómic desde una doble perspectiva formal e historiográfica, con la intención de analizar los diferentes formatos en los que se manifiesta el discurso comicográfico y el modo en que estos surgieron y han evolucionado a lo largo de la historia del medio. Durante nuestra argumentación (que constará de dos entregas) abordaremos diferentes cuestiones críticas objeto de debate y controversia dentro de los estudios comicográficos, como pueden ser la misma naturaleza constitutiva del cómic, la importancia de las herramientas que modelan su lenguaje o la definición de conceptos tan controvertidos como los de "chiste gráfico" y "novela gráfica".

[I] Este estudio, así como sucederá con su segunda parte, surge como revisión y ampliación de uno de los capítulos publicados en la tesis doctoral del autor, titulada *El cómic: texto y discurso. Una propuesta de análisis narratológico*.

ABSTRACT

In the following pages we will approach the study of comics from a double formal and historical perspective in order to analyse the different formats in which a comic can be displayed and how these formats were created and developed in the history of comics. Throughout our study (which will be divided in two chapters) we will consider different controversial points regarding comics research, such as the very constitutive nature of comics, the importance of the tools which constitute its language or the definition of concepts under debate like "gag-panel" or "graphic novel".

Introducción

A lo largo de las siguientes páginas intentaremos acercarnos al cómic desde una perspectiva que se nos antoja fundamental tanto para entender la naturaleza y formación de su lenguaje, como a la hora de abordar de un modo coherente su evolución histórica: nos referimos a la cuestión de los formatos del cómic. Pecaríamos de ingenuos si pensáramos que conceptos como los de tira de prensa, *comic-book*, álbum o novela gráfica se refieren únicamente a herramientas formales o a vehículos de contenido. El empleo instrumental del binomio "forma-contenido" se revela, una vez más, demasiado simple e insuficiente cuando intentamos aplicarlo al análisis y la explicación de los formatos comicográficos.

De hecho, buena parte de las polémicas contemporáneas por lo que respecta a la definición de la palabra "cómic" y la concreción de sus elementos constituyentes arrancan, precisamente, de la falta de acuerdo que existe respecto a ese elemento de cohesión macroestructural que es el formato: ¿debemos hablar de cómic cuando estamos ante un chiste formado por una única viñeta? ¿es la de "novela gráfica" una etiqueta que define a un movimiento artístico (o escuela) dentro de la historia del cómic o se trata simplemente de un "nuevo" formato que ha irrumpido con fuerza en el siglo XXI? En las próximas páginas intentaremos aportar nuestro punto de vista acerca de estas cuestiones y varias otras y, al mismo tiempo, recorreremos (en un viaje solo lineal en apariencia) algunos de los momentos esenciales de la historia del cómic.

El chiste gráfico y la viñeta única

Cuando decimos que en sus orígenes, las historias gráficas se plantearon como un conjunto de viñetas destinadas a publicaciones periodísticas, en muchos casos con un fin satírico-humorístico, inmediatamente surge la duda de si podemos hablar de un cómic constituido por una sola viñeta. Si nos atenemos a las que para nosotros son las dos características fundamentales del medio comicográfico (su lenguaje doblemente articulado —en diversos grados— en imágenes y texto y su naturaleza secuencial), podremos afirmar que una única viñeta, incluso cuando muestre una integración total de la imagen y el texto, difícilmente formará por sí sola una narración secuencial; aunque comparta con el cómic elementos comunes de su lenguaje (la mencionada doble articulación, por ejemplo).[1]

En una ilustración podemos encontrar componentes narrativos, lógicamente, e incluso una intención de progreso diegético, pero si esta no se integra como unidad de narración en una secuencia superior, no estaremos ante un cómic.[2] Asimismo, los objetivos de una ilustración no son los mismos que los de un cómic:

> Se puede partir de la siguiente consideración, no siempre verdadera pero sí suficientemente a menudo como para hacerla regular: la imagen del comic cuenta, la imagen de la ilustración comenta. En otras palabras, la ilustración es normalmente ilustración de algo, y ese algo puede existir incluso sin la ilustración: su papel es, por tanto, proporcionar un comentario externo, que añade algo al relato (o al texto en sentido general) de partida. En el cómic, por el contrario, cada viñeta tiene una función directamente narrativa; incluso en ausencia de diálogos y de didascalias o texto narrativo, la viñeta cuenta un momento de la acción que constituye parte integrante de la historieta, y prescindir de ella supone perjudicar en buena medida la comprensión.[3]

[1] La palabra "cómic", además de enunciar un medio artístico o su manifestación física (un tebeo, por ejemplo), se refiere también a un lenguaje con unas características particulares. En muchas ocasiones, otros discursos (artísticos o no) han recurrido al lenguaje comicográfico para hace valer sus propuestas: la publicidad o el arte plástico son dos ejemplos que se nos vienen inmediatamente a la cabeza.

[2] Otra cosa son, evidentemente, aquellas series narrativas (tiras periodísticas, por ejemplo) que ocasionalmente aparecen como una única viñeta. Al formar parte de una serie narrativa más amplia, esta única viñeta sí deberá interpretarse como integrante y constructora de dicha secuenciación.

[3] BARBIERI, D. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1993, pp. 21-22.

Hace bien Barbieri en matizar el alcance de sus palabras, pues no parecen encajar muy bien con algunos ejemplos concretos de expresión gráfica evolucionados a partir de la ilustración: nos referimos a los chistes gráficos en una sola viñeta o a casos como aquellas primeras "ilustraciones" de carácter satírico aparecidas en la prensa americana de finales del siglo XIX (el ejemplo de las primeras apariciones de *Hogan's Alley* en *The New York World*, sin ir más lejos: FIG. 1). Una de dos, o en estos casos se tiene que desestimar el término "ilustración" o hay que flexibilizar su uso haciéndolo más inclusivo, pues en ellos la ilustración *comenta* más bien poco. Lo cierto es que la mayoría de los chistes gráficos que aparecen en las páginas de cualquier periódico utilizan para su composición algunos componentes que se consideran naturales del lenguaje de los cómics (márgenes de viñeta, globos e incluso didascalias). Cabría hablar de una variante de la ilustración, o incluso de un nuevo soporte discursivo (el chiste gráfico[4]), pero, desde este punto de vista, no podríamos decir que viñetas como la de 1895 de la FIG. 1 sean un cómic (aunque fueran el desencadenante de algunos muy importantes).



FIG. 1. Antes incluso de aparecer en ningún periódico, la revista *Truth* publica en un número especial, "The Art Number" (el 9 de febrero de 1895) una primera versión de la serie *Hogan's Alley*, en la plancha titulada "Fourth Ward Brownies". En ella, vemos dibujado en blanco y

[4] En inglés se le llama *gag-panel*, literalmente "viñeta-chiste".

> negro al pequeño pícaro (todavía sin el camisón amarillo, pero con casi todas sus señas de identidad), cuya viñeta única pasaría a publicarse días después (17 de febrero) en *The New York World* de Joseph Pulitzer y a partir de 1896 en el New York Journal de William Randolph Hearst, ya con el nombre de *The Yellow Kid*.[5]

Existen, desde luego, numerosas voces que hablan en un sentido contrario al aquí expuesto y consideran que los chistes gráficos en una sola viñeta son uno de tantos formatos posibles dentro de las narraciones gráficas. Así lo afirman estudiosos como Robert Harvey,[6] Jesús Jiménez Varea,[7] Santiago García[8] o Daniel Gómez Salamanca,[9] por ejemplo.

Las tiras de prensa y las planchas dominicales: la explosión del medio

Poco tiempo después de ese año 1895, la presencia de historias gráficas se hizo imprescindible en casi todos los dominicales de EE. UU. (bien ocupando una página

[5] BLACKBEARD, B. The Yellow Kid A Centenial Celebration of the Kid Who Started the Comics: R. F. Outcault. Northampton (Massachussets), Kitchen Sink Press, 1995, p. 26.

[6] Robert Harvey es uno de los autores no está de acuerdo a la hora de desmarcar al chiste gráfico (gag-panel o gag-cartoon) del concepto de cómic:

> … gag cartoons fall outside most definitions of comics. But not mine. In my view, comics consist of pictorial narratives or expositions in which words (often lettered into the picture area within speech balloons) usually contribute to the meaning of the pictures and vice versa. A pictorial narrative uses a sequence of yuxtaposed pictures (i.e., "a strip" of pictures); pictorial exposition may do the same —or may not (as in single-panel cartoons-political cartoons as well as gag cartoons) (HARVEY, R. *The Art of the Comic-book. An Aesthetic History*. Jackson, University Press of Mississippi, 2001, p. 76).

[7] JIMÉNEZ VAREA, J. *Narrativa de la historieta: Análisis narratológico del cómic a través de la obra de Alan Moore*. GUARINOS GALÁN, V. (dir.). Tesis doctoral. Universidad de Sevilla, Sevilla, 2002.

[8] GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010.

[9] GÓMEZ SALAMANCA, D. *Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. ROM RODRÍGUEZ, J. (dir.). Tesis doctoral. Universitat Ramon Llull, Barcelona, 2013.

entera o un fragmento de esta[10]), al mismo tiempo que alternaba con las viñetas en blanco y negro que aparecían diariamente en el interior de los periódicos. Es en 1907 cuando Bud Fisher publica su primera tira cómica (*comic strip*), dando origen a uno de los formatos más populares y extendidos de la narración gráfica —no hace falta señalar cuántos millones de personas posan diariamente sus ojos, aunque sea solo durante unos segundos, en las tiras gráficas que casi todos los periódicos del mundo publican.

> La *daily*, o "tira diaria", es un comic[11] de formato rectangular, integrado por una hilera de varias viñetas, aplicado a insertarse los días laborables en las páginas a blanco y negro del periódico. Antes de lograr su pleno arraigo, las *dailies* se dispersaban por el interior del diario; al cabo de un tiempo, confluyeron en una sección cotidiana fija, formando la habitual página o doble página de comics. El invento, a pesar de alguna frustrada iniciativa precedente, se atribuye a Bud Fisher (1885-1954) en San Francisco a través de la serie denominada en principio *A. Mutt.* El arranque de la misma tuvo lugar el 15 de noviembre de 1907; (…) la tira pasó a llamarse tiempo después *Mutt and Jeff*, constituyendo esta pareja masculina el germen de otras muchas en el ámbito de la comicidad norteamericana.[12]

Desde el primer momento, la tira de prensa se convierte en uno de los formatos habituales de narración gráfica. Un análisis detallado de las cientos de series (desarrolladas tanto en las páginas dominicales como en las tiras diarias) que pueblan la prensa americana desde la primera década del siglo XX, nos ayudaría a entender la evolución del medio. Destaca en esta proliferación el papel de los *syndicates*, empresas

---

[10] Respecto al formato de los cómics en la prensa de estos años, señala Javier Coma:

> En aquellos años, los comics (que aún no eran llamados así, sino *funnies*, de *funny*, "divertido") se publicaban preferentemente, (…) en los suplementos dominicales y a color; el formato habitual de impresión era el de una página, recurriéndose también a la mitad horizontal de esta superficie. De ahí nace el nombre de *sunday* para referirse a la entrega de un comic publicada a página entera o en un amplio fragmento de la misma el domingo en color; pero en una definición englobadora de todos los usos de este concepto, cabría tener en cuenta que necesidades de espacio y suplementos sabatinos han obligado a menudo a imprimir una *sunday* en sábado y en blanco y negro… (COMA, J. *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics*. Barcelona, Editorial Gustavo Pili, 1979, p. 12).

[11] De nuevo se utiliza la palabra *comic*, integrada al discurso en castellano (sin cursiva o entrecomillado) pero sin la tilde preceptiva que exigirían las reglas de acentuación españolas.

[12] COMA, J. *Op. cit.* p. 16.

encargadas de la gestión, promoción y distribución de los cómics a los diferentes periódicos y medios de publicación:

> La influencia de los *syndicates* en los comics se manifiesta rápidamente por razones obvias: era necesario unificar los formatos de *dailies* y *sundays* a fin de poder adaptarse a las diversas dimensiones de los periódicos clientes o potenciales compradores. Pero esta uniformidad se extendía también al contenido ideológico, a fin de evitar cualquier posible negativa de adquisición en función de aquel (…). De ahí que los *syndicates* impusieran una rigurosa censura a sus autores de comics, sobre todo en lo referente a erotismo, violencia, problemática racial y religiosa, y crítica del sistema social y político norteamericano.[13]

La circulación organizada de los materiales gráficos tendrá un doble efecto: permitirá, por un lado, la profesionalización de los autores, y por otro, favorecerá la extensión geográfica de los cómics, contribuyendo a potenciar ese carácter popular que le caracteriza en sus comienzos. Una misma tira podía aparecer en distintas publicaciones del país, hecho que ayudaba a la divulgación de los hallazgos y a la evolución del medio.

Rápidamente, los mismos temas se repiten en series diferentes aprovechando el tirón de una primera iniciativa exitosa: las series familiares (*family-strips*), las series con chica (*girl-strips*), o las series con niño/s, se convierten en auténticos géneros, con unos elementos comunes claros y ligeros factores de variación que no alteran esa homogeneidad genérica. Los pequeños hallazgos que hacen evolucionar el medio son constantes en estas primeras épocas: las tiras pasan de ser autoconclusivas a serializar un mismo conflicto a lo largo de varios días, meses o incluso años:

> Mirando las tiras de humor de los años 30 (…), se hace evidente un hecho importante cuando se contempla la evolución de la historia del comic.
>
> Ese hecho es la aparición del factor de continuidad. Al igual que otros aspectos que hemos examinado en estas series, el nuevo elemento en su diseño, mejor aún, el nuevo modo de expresión, no se produjo casualmente. La entidad misma del comic dominical a color, la aparición de la sindicación y sus efectos, la evolución de la tira diaria, todos esos factores eran hijos de dos padres: la Creatividad y la Comercialidad.

[13] *Ibíd*., p. 31.

> Y eso ocurrió con el mecanismo de la continuidad. Hay pocas razones determinantes que obliguen a un creador a limitar su papel a empezar y terminar una historia nuevamente cada día, especialmente cuando solo dispone de unos pocos centímetros de papel para realizarla.[14]

No obstante, la idea de continuidad es bastante anterior a la década de los treinta, como señala el mismo Marschall:

> Muchos lectores habían sido inducidos a creer que no existían historias en tiras antes de que *Tarzán* y *Buck Rogers* hicieran su aparición en 1929 (y por coincidencia el mismo día). Otros más informados puntualizarían que los episodios de aventuras humorísticas de *Wash Tubs*, que comenzaron en 1924, pueden considerarse como la línea de partida para la nueva forma artística de las emociones arrastradas día a día. La verdad es que las continuidades (continuidad de historias, tramas progresivas, reparto regular de personajes e incluso el suspense) formaban parte de los elementos del comic desde sus mismos comienzos.[15]

Maurice Horn en "La continuidad en los comics", añade algunos ejemplos concretos, que arrojan luz sobre este aspecto y establecen algunas consideraciones bibliográficas esclarecedoras acerca de la cronología en la aparición de la continuidad:

> Desde luego las primeras tiras, como *The Katzenjammer Kids*, usaron la continuidad casi desde sus comienzos, en el sentido de que, ocasionalmente una página dominical podía comenzar donde había terminado la precedente. De modo más consistente, F. B. Opper, ya en 1903, introdujo el suspense de la situación de peligro de una semana a otra en *Happy Hooligan* y *Alphonse and Gaston*, dejando a los héroes colgando de un aerostato o prisioneros de árabes vendedores de esclavos al final del episodio para rescatarles al domingo siguiente. La continuidad como una característica narrativa usada de modo absoluto a través de toda una serie de comic, sin embargo, no se estableció hasta la aparición de *Hairbreadth Harry*.[16]

Sea como fuere, la búsqueda de continuidad entre las tiras diarias y las grandes planchas dominicales (*sundays*) había de tener unos réditos claros para sus autores en términos de creatividad y control argumental. Estando las historias, como estaban,

---

[14] MARSCHALL, R. "Cuando reinaban los relatos. Los años treinta, era de las series con continuidad", en COMA, J. (coord.). *Historia de los comics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, p. 113.

[15] *Ibíd.*, p. 114.

[16] HORN, M. "La continuidad en los comics", en COMA, J. (coord.). *Historia de los comics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 85-86.

supeditadas a un seguimiento regular en prensa por parte de sus lectores, se hacían absolutamente necesarios mecanismos narrativos que garantizaran, por un lado, el seguimiento sencillo de la trama (aún cuando se perdiera alguna entrega diaria o incluso cuando solo se siguieran los *sundays*) y, por otro, un índice de interés suficiente para esperar con ansiedad la entrega del día siguiente (de la que podía incluso depender el nivel de ventas del periódico). Leonard Starr, creador de la serie realista *On Stage* para el Chicago Tribune Syndicate, relata con un punto de ironía, sus premisas creadoras cuando se enfrentaba a esta ardua tarea, estableciendo un curioso parangón entre el cómic y la obra teatral:[17]

> … descubrí que una "comic strip" (serie de comics) es una obra teatral, digamos que en diez actos si tu secuencia va a aparecer durante diez semanas (…). Además, tienes siete escenas (una por cada día de la semana) por acto y hay veinticuatro horas entre el momento en que baja el telón y el momento en que vuelve a subir. Cada día tienes que hacer un resumen para que el lector recuerde dónde estaba el día antes, tienes que hacer avanzar el argumento y luego tienes que hacer una "línea telón" que induzca al lector a volver al día siguiente. Entre una plancha dominical y la siguiente narras los puntos principales del argumento, de modo que el desarrollo de la historia vaya subiendo durante la semana y alcance su culminación en la plancha dominical, que a su vez requiere un resumen para aquellos periódicos que no publican tu tira el domingo. Esto se convierte casi en un problema de álgebra en lo que se refiere a su preparación mecánica.[18]

En esta búsqueda de continuidad, se llega a casos como el de Frank King, que en *Gasoline Alley* (aparece por primera vez como publicación dominical en 1918) abre una serie en la que los personajes sufren y envejecen con el paso del tiempo a la misma velocidad que lo hacen sus lectores; se hacen adultos, se casan, tienen hijos, etc. La muerte de King en 1969 no supuso el final de la serie, sino que ya antes de esa fecha

---

[17] Aunque la entrevista de la que procede este fragmento fue inicialmente publicada en *Cartoonist Profiles*, nosotros hemos recurrido al extracto traducido que Javier Coma incluyó en el primer volumen de la *Historia de los comics* como testimonio ilustrador del artículo de Maurice Horn, "Realismo y relevancia en los comics" (pp. 273-280).

[18] HORN, M. *Op. cit.* p. 277.

esta había sido encomendada a otros autores, que la continúan hasta hoy en día (FIG. 2).[19]



FIG. 2. Jim Scancarelli, que se hace cargo de la serie en abril de 1986, realizó un árbol familiar con la evolución de todos los personajes de la serie, con la

---

[19] Esta es una práctica harto frecuente en la historia del cómic periodístico americano. Al ser los periódicos, primero, y los *syndicates*, tiempo después, quienes poseían los derechos sobre sus series, podían permitirse encargar su realización a otros autores si, por un caso, el creador original abandonaba el periódico o decidía cambiar de historia. Así sucedía cuando la serie tenía éxito entre los lectores, que a veces eran quienes con más insistencia exigían su continuación. En el caso concreto de cómics y personajes como el de *The Yellow Kid*, se da la circunstancia curiosa de que los tribunales que dirimieron el pleito entre el periódico iniciador de la serie (*New York World*) y el que había adquirido posteriormente los servicios de su autor (*New York Journal*), determinaron que la serie y el nombre del personaje continuarían manos de R.F. Outcault, el autor, (la serie se llamará *The Yellow* Kid) pero que el periódico que lo sacó a la luz tenía derecho a utilizar el personaje siempre que se le diera otro título a la tira (*Hogan's Alley*). Problemas similares acuciaron al célebre W. McCay y a su *Little Nemo in Slumberland*.

Las grandes casas de cómics de superhéroes aún hoy en día son en muchos casos plenas poseedoras de los derechos sobre sus personajes, en detrimento de los autores. En consecuencia, un mismo superhéroe puede haber sido dibujado y guionizado por cientos de artistas y artesanos al servicio de la compañía sin que el creador original cobre derechos de ningún tipo por la explotación de su obra.

> intención de regalárselo a todos aquellos lectores que lo solicitaran; la respuesta fue abrumadora, más de 100.000 interesados lo solicitaron (*uclick.com*, http://content.uclick.com/content/tmgas.html, consultado el 2 de noviembre de 2004).

En un primer momento, las tiras diarias no tenían continuidad en la página dominical, aunque las dos pudieran estar dedicadas a una misma serie; *Little Orphan Annie*, ideada en 1924 por Harold Gray, inaugura la evolución de la historia desarrollada por las tiras diarias en las páginas del fin de semana; se crea un precedente que se repetirá con insistencia a partir de entonces.[20]

En España encontramos testimonios de cómics serializados desde prácticamente sus primeras publicaciones en la prensa de finales del siglo XIX:

> … la publicación fundamental para documentar los primeros pasos de la primitiva historieta hecha en Madrid es *La Caricatura*, que comenzó a editarse en 1884, con Eduardo Sáenz Hermúa, más conocido por su seudónimo de Mecachis, como director artístico (…) Aunque las historietas solían publicarse en cualquier página de la revista, excepto en la portada, las más importantes aparecían en la doble página central y con frecuencia continuaban de una a otra semana.[21]

La revista europea: el éxito de los cómics periódicos infantiles

El desarrollo editorial del cómic en Europa, y en España concretamente, durante los primeros años del siglo está condicionado por una relación de parasitismo respecto a las publicaciones periodísticas. Las historietas se inscribían dentro del marco general del periódico o/y la revista junto a otros elementos y secciones de entretenimiento (narraciones literarias, chistes, ilustraciones, jeroglíficos, crucigramas, etc.). La personalidad del nuevo modelo discursivo se veía limitada en casi todas sus facetas: los temas se movían en el territorio de la anécdota costumbrista (cuanto menos audaz,

---

[20] Para una información mucho más pormenorizada del tema, remitimos al ya citado estudio de Javier Coma, *Del gato Felix al gato Fritz (Historia de los comics).*

[21] MARTÍN, A. *Historia del cómic español: 1875-1939*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1978, pp. 20-21.

menos problemas causaba a la publicación que la incluía); la combinación de los dos lenguajes estaba aún muy influida por el peso de las didascalias explicativas a pie de viñeta, con lo cual en muchos casos la imagen funcionaba como simple ilustración del texto. aun así, existe una intención evidente por "contar" de una forma secuenciada, buscando la continuidad narrativa entre una viñeta y la siguiente. La instauración del bocadillo en España como elemento habitual se hace esperar varias décadas, aunque existen numerosos testimonios dispersos bastante tempranos.[22] Más exitosa es la implantación del recuadro de la viñeta, que se convierte en un instrumento habitual a partir de 1910.

La autonomía del cómic en España se alcanza, de un modo relativo, a partir de la publicación de ciertas revistas destinadas a un público infantil durante la segunda década del siglo XX. La situación prominente de la nueva burguesía urbana (fenómeno de alcance europeo), así como el crecimiento de los niveles educativos y de alfabetización, genera una demanda de prensa escrita desconocida hasta entonces. Entre los destinatarios de esas publicaciones aparece un público infantil de clase media-alta con tiempo libre para leer y cierto poder adquisitivo. La nueva prensa estará orientada al entretenimiento más que a la instrucción moralizante, lo cual ya supone una novedad evidente frente a similares publicaciones precedentes.

Es sobre todo en Barcelona donde se editará "… una prensa basada en la historieta, en una zona vaga entre la revista humorística y la revista infantil…".[23] Las más importantes serán: *Dominguín* (1915), *Charlot* (1916) y *TBO* (1917). Respecto a *Dominguín* y las historietas que en ella se publicaban, A. Martín comenta:

[22] Independientemente del primitivo uso del seudo-bocadillo que hemos visto en *El telégrafo sin hilos* (1898) de Xaudaró, Antonio Martín atribuye a dibujantes como Atiza (colaborador en diversas revistas de principios de siglo como *Nuevo Mundo* o *Gente Menuda*) o José Robledano (que publicó historietas en *Infancia* o en *Buen Humor*, tiempo después) la introducción del bocadillo en el cómic español; todo ello durante la primera década del siglo (*Op. cit.* pp. 43-49).

[23] MARTÍN, A. *Op. cit.* p. 58.

> La revista se compone de cuatro páginas de gran formato, según el modelo del *Corriere dei Piccoli* italiano creado en 1908, y en cada página se publica una historieta de humor completa, que en algunos casos es protagonizada por personajes fijos que dan unidad a cada entrega y valor de serie al conjunto (…) Ninguno de estos comics aporta nada nuevo a la etapa anterior, ya que el texto no se integra en la viñeta y tampoco el dibujo ofrece novedades expresivas. La importancia del ejemplo radica en la propia revista, puesto que es la primera vez que en España se presenta con semejante dignidad editorial la historieta, a base de grandes viñetas, con un dibujo eficaz, impresa en colores de gran limpieza, formando un conjunto que no tiene que justificarse por su servidumbre a los espacios literarios.[24]

Con menor riqueza de medios (inicialmente constaba de ocho páginas publicadas a un solo color; a dos tintas a partir del número 10), pero con planteamientos editoriales similares, *TBO* adquirirá una popularidad creciente que hacen de ella la revista de cómics más longeva de nuestro país. Inicialmente editada por Arturo Suárez, pronto recae en manos de Joaquín Buigas, artífice de su verdadera explosión (dirigiendo progresivamente sus contenidos hacia el predominio casi absoluto de la narración gráfica). El nacimiento de la palabra "tebeo" no es más que un reflejo de ese enorme éxito. Uno de los grandes hallazgos de *TBO* según A. Martín, reside en que:

> … se aparta de las anteriores revistas para niños, en las que la intención formativa superaba a la recreativa, y también de la simple revista de humor, dirigida a un público indiscriminado. De hecho, se trataba de recoger una idea que estaba en el ambiente y aplicarla al público infantil: la creación de una prensa totalmente descomprometida de vínculos de partidos y de grupos de presión y desprovista de intenciones pedagógicas e ideológicas, una prensa estrictamente recreativa cuyo motor fuera exclusivamente el interés económico de la empresa editorial.[25]

La línea abierta por las tres publicaciones pioneras citadas, sobre todo por *TBO*, facilitó la ampliación del espectro de lectores a que iba dirigido este tipo de prensa. Pronto se empezaron a editar revistas de cómics, a un bajo coste editorial, destinadas a un público con poco poder adquisitivo. Es el caso de *Historietas infantiles*[26] (1918),

[24] *Ibíd.*, pp. 58-59.

[25] *Ibíd.*, p. 60.

[26] Por primera vez, Heras centra la revista en torno al cómic, eliminando otros materiales ajenos al mismo, pero hasta entonces habituales en las revistas infantiles (chistes, cuentos, ilustraciones, etc.).

editada por E. Heras, o *Pulgarcito* (1921), de Bruguera. En todo caso, parece claro que en España, el cómic siguió siendo durante mucho tiempo una cuestión mayoritariamente infantil.

Volveremos a hablar de revistas más adelante, ampliando el alcance del término y nuestro espectro de visión.

El nacimiento de un formato revolucionario: el *comic-book*

De lo aquí expuesto, se deduce que durante muchos años la publicación de historietas respondió a unos planteamientos similares: una tira formada por varias viñetas o una página que se integraban en el formato de un periódico, o, como en los casos españoles y europeos, periódicos dirigidos a un público infantil, formados por varias páginas de historietas. En todos los casos, el cómic vive supeditado a unos soportes y mecanismos editoriales ajenos (los de la prensa), demostrándose incapaz de generar unos formatos propios que se adapten a sus necesidades expresivas. El sistema de publicación supuso una constricción evidente —espacial y temática— a la hora de permitir la evolución del cómic como vehículo artístico.[27] Sin embargo, a finales de los años treinta el mundo de las historias gráficas recibe una bocanada de aire fresco con la consolidación del *comic-book* (cuaderno de pequeño tamaño, con varias páginas, que se publicaba regularmente, y que, en castellano, se ha llamado con mucha propiedad "tebeo"[28]). Sus orígenes

[27] Pese a lo cual, ya en estos momentos seminales encontramos algunos ejemplos de historias gráficas sorprendentemente maduras y de una calidad técnica sin parangón. El caso más destacado es, como veremos luego, el de *Little Nemo in Slumberland*, creación de Winsor McCay, que se publicó regularmente en diversos periódicos americanos durante más de diez años (su primera aparición tuvo lugar el 15 de octubre de 1905 en el *The New York Herald*).

[28] Aunque en nuestro país el término "tebeo" ha tenido un sentido mucho más amplio y abarcador del aquí señalado y se ha empleado con frecuencia como sinónimo de "cómic". Para otros críticos, como Manuel Barrero (creador del archivo *online Tebeosfera*), el de "historieta" sería el único término verdaderamente aceptable en español a la hora de referirse al tipo de narración gráfica que nos ocupa.

americanos están condicionados por diversos factores, con una mención especial de los condicionantes técnicos:

> La clave de la ascendencia que con el tiempo adquiriría el "*comic-book*" se hallaba en las prensas a cuatro colores que se utilizaban para imprimir las planchas dominicales. Doblada una vez, la plancha dominical de tamaño normal adquiría forma de tabloide. Doblada otra vez, adquiriría el formato de "*comic-book*", pero durante mucho tiempo a nadie se le ocurrió dar ese segundo paso y luego encuadernar las páginas dobladas para formar una revista.[29]

Continúa Barrier señalando, que ya desde un primer momento en el mercado americano (como también harían los editores de cómics europeos) aparecen recopilaciones de tiras y páginas previamente publicadas en prensa:

> En fecha tan temprana como marzo de 1897, solo unos meses después de que los comics asumieran su forma definitiva, se publicó en Nueva York una colección de *The Yellow Kid,* de R. F. Outcault, aunque más como libro que como revista.

En todo caso, no es hasta 1929 cuando la Dell Publishing Company lanza al mercado *The Funnies*, una revista con formato tabloide (con el mismo tamaño que un periódico, entonces) que:

> … más que cualquier otra publicación aparecida hasta entonces, prefiguró el moderno "*comic-book*": se publicaba con regularidad; todas sus páginas eran en color (la mayoría de las reimpresiones anteriores eran en blanco y negro); se vendía en los quioscos por diez centavos; y su contenido era original en lugar de comics ya publicados en la prensa.

El hecho es que en sus primeros números *The Funnies* incluyó material previamente publicado, aunque más tarde comenzaría a incluir material propio. Este *comic-book* pionero solo aguantó en el mercado durante treinta y seis números, pero la puerta ya estaba abierta para que otros editores lanzaran productos similares con un tamaño más manejable: el que resultaba de doblar las planchas una vez más, como hemos señalado más arriba. Fueron Harry Wildenberg, George Janosik y Max C. Gaines quienes, un año antes de la aparición de *Famous Funnies* en 1934 (el que para muchos es el primer *comic-book* de la historia), habían decidido doblar el formato tabloide para

[29] BARRIER, M. "El nacimiento del '*comic-book*'. El largo camino hacia 'Famous Funnies' y Superman", en COMA, J. (coord.). *Historia de los comics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, p. 198.

obtener una revista manejable (FIG. 3). La revista resultante, *Funnies on Parade*, incluía reedición de tiras célebres de personajes de prensa (*Mutt and Jeff*, *Hairbreadth Harry*, etc.) y se regalaba a todo aquel que enviara cupones de compra de los productos de limpieza Proctor and Gamble. El mismo editor de *The Funnies*, George Delacorte, recurriría a este nuevo formato cinco años más tarde, para resucitar su antiguo proyecto editorial, esta vez bajo la mencionada etiqueta de *Famous Funnies*, con una distribución de treinta y cinco mil ejemplares, también muestra publicitaria gratuita (dos números). La editorial Eastern Color hizo suyo el proyecto y continuó con la edición de *Famous Funnies*, ya en los quioscos, empezando la serie desde el número uno, con reimpresión de material antiguo. El éxito de ventas abrió la puerta definitivamente a otras muchas publicaciones con material propio, la primera, *New Fun*, en 1935 (primero en formato tabloide y ya como *comic-book* bajo el nombre de *More Fun* a partir del número siete).



FIG. 3. Portada de *Famous Funnies*, con Mutt and Jeff como protagonistas principales (Julio, 1934).

El resultado, lo que hoy se conoce como *comic-book* tuvo un éxito fulgurante entre el público más joven (aunque no solamente entre ellos); las consecuencias fueron evidentes:

> Los *comics* no se emanciparon de la dependencia de los periódicos hasta que comenzaron a difundirse los *comic-books* (libros de comics), como publicaciones autónomas del género. Los primeros ejemplares, aparecidos en 1929 con el título *The Funnies*, solo contenían reimpresiones del material previamente publicado en los periódicos. Los *comic-books*, utilizados durante los primeros años de la Depresión como regalo publicitario para estimular las ventas, se emanciparon de esta servidumbre comercial con *Famous Funnies* (1934), y desde la aparición de *New Fun* (1935) publicaron material original, especialmente creado para esta modalidad editora.[30]

Sin embargo, el éxito de los *comic-books* se generalizará sobre todo en los últimos años de la década con revistas como *Detective Comics* (1937) o *Action Comics* (1938), que incluían diferentes historias autoconclusivas en torno a la figura de personajes fijos: vaqueros, detectives o superhéroes como *Superman*, protagonista indiscutible, atendiendo a su importancia histórica, de aquel primer número de *Action Comics* (FIG. 4):

> "Superman creó literalmente esta industria", dijo Carmine Infantino cuando era presidente de DC Comics, los editores de *Superman*. "Antes de *Superman* los "comics books" eran en su mayor parte reimpresiones de las tiras de los periódicos, cualquier cosa que pudiera encontrarse, pegarse rápidamente y sacarse a la venta. Nunca fue un gran negocio. Luego apareció Superman y creó todo un campo nuevo. Él es la clave, el abuelito de todos".[31]

Will Eisner, recrea con maestría la ebullición editorial de estos años en su novela gráfica *The Dreamer* (FIG. 5), en la que narra los primeros pasos profesionales de un joven dibujante de cómics y sus sueños por llegar a ganarse la vida dignamente con tan atípica "profesión" en unos años tan duros como los que siguieron a la Gran Depresión americana. El nacimiento del *comic-book* y su consolidación, el papel de los *syndicates*, los grandes estudios con dibujantes contratados trabajando en serie. Todo ello está

---

[30] GUBERN, R. *Literatura de la imagen*, en "Biblioteca Salvat de grandes temas". Barcelona, Salvat Editores, 1973, p. 52.

[31] O'NEIL, D. "Los superhéroes", en COMA, J. (coord.). *Historia de los comics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, p. 250.

recreado en *The Dreamer* con la viveza y el realismo que solo podría aportar un artista que vivió todo aquello en primera persona, como Will Eisner.[32]

Lo que está claro es que, aunque en un principio el cuaderno de cómics incluía únicamente historias para un público juvenil y adolescente, se había dado el primer paso hacia un modelo que permitiría el desarrollo de historias más largas y con un mayor grado de elaboración —tanto temática como argumentalmente—. Hoy en día, el del tebeo es el formato más popular en el mundo de la narración gráfica, gracias sobre todo a las compañías editoriales americanas (en especial Marvel Comics y DC), que publican las historias de sus superhéroes[33] en él (la baja calidad del papel de estos tebeos permite unos precios muy competitivos y facilita el acceso de un público joven con poco poder adquisitivo).

[32] Eisner, junto a Jerry Iger, abrió en 1936 uno de los más importantes talleres de producción de cómics de EE. UU. En ellos el trabajo se desarrollaba en equipo con un objetivo claro: producir el mayor número posible de páginas por semana para aprovisionar la creciente demanda de *comic-books* exigida por los *syndicates* periodísticos, que verdaderos "dueños" del mercado del cómic.

[33] En 1938 el número 1 de la revista *Action Comics* ve la luz en Estados Unidos. En sus páginas, concebido por Joe Shuster y Jerry Siegel, descubrimos a *Superman*, el primero de los muchos superhéroes que alimentarían el gigantesco fenómeno de masas que es hoy la industria norteamericana del cómic.

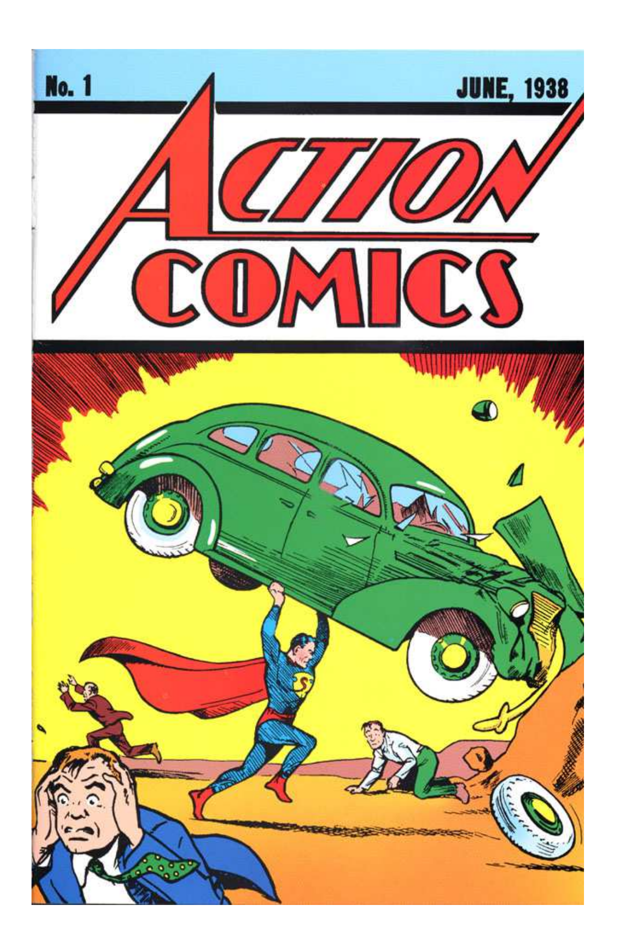


FIG. 4. La primera portada del primero de los superhéroes (1938).



FIG. 5. El mismo Will Eisner, después de estar unos años trabajando para diferentes editores, dirigió su propio taller de creación. De hecho, es uno de los

> pocos autores de aquella época que controlaba los derechos de autor de sus propias creaciones y personajes (normalmente en manos de los *syndicates* que los distribuían).[34]

No podemos continuar sin preguntarnos acerca de los primeros testimonios y la influencia del *comic-book* en el viejo continente. La indagación ofrece unos resultados sorprendentes. Al referirse a las primeras influencias que ilustradores europeos ejercen sobre los dibujantes de nuestro país, Antonio Martín destaca a Wilhem Busch y Caran D'Ache, cuyas obras aparecían en forma de aleluyas o dispersas en revistas. Destaca, sin embargo, la impresión en 1881 en Barcelona, por C. Verdaguer, de las *Historietas Ilustradas*; recopilación de obras de W. Busch en "… cuadernos de 16 páginas en formato vertical, que se vendían al precio de medio real, y en cada uno de los cuales se publicaban dos historietas completas del autor alemán". Con la debida cautela que determina este modelo editorial, aún muy incipiente en sus planteamientos y del todo ajeno a la enorme proyección del formato en décadas venideras, estamos de acuerdo con A. Martín cuando prosigue diciendo que:

> La importancia de esta publicación radica en su valor como síntoma de una nueva manera de concebir la comercialización de la historieta, ya que estos cuadernos constituyen, con las necesarias salvedades de tiempo y lugar, lo que hoy llamamos tebeos o *comic-books.*[35]

Resulta sintomático constatar la utilización de algunos elementos editoriales que serían normales en el cómic americano años después, ya en estas primeras publicaciones de cómics europeos, en todo diferentes al soporte periodístico que hemos establecido como receptáculo habitual de los cómics europeos de principios de siglo. Si bien fue en Estados Unidos donde el medio alcanzó un desarrollo más destacable y explotó al máximo todo su potencial, parece que los primeros balbuceos del nuevo discurso deben rastrearse en países como Alemania, Francia o incluso España.

[34] EISNER, W. *The Dreamer*. New York, DC Comics, 1986, p. 31.

[35] MARTÍN, A. *Op. cit.* p. 14.

El caso español es especialmente significativo por la presencia de ciertas constricciones editoriales impuestas por la dictadura:

> Bajo el franquismo, hubo una perfecta cohesión entre los intereses industriales e ideológicos. La censura que existe en todos los países cuando se trata de publicaciones infantiles, se impuso con particular virulencia en España y los efectos pudieron ser más o menos directos. Lo más evidente es que editoriales y dibujantes debían contar con la censura y que eso desembocó en el fenómeno bien conocido de la autocensura. Pero la censura repercute también en la calidad de los productos y la elección de los formatos.[36]

Efectivamente, la influencia de la censura en la elección y selección de formatos de publicación, no debe ser pasada por alto. Viviane Alary remite al crítico Salvador Vázquez de Parga y su obra *Los comics del franquismo*, para desentrañar la madeja de decisiones editoriales únicamente comprensibles desde la óptica del simplismo paternalista de las directrices culturales del franquismo: para facilitar el acceso del público al medio cultural, o, mejor dicho, para dirigir a ese público, en los años sesenta y setenta la censura franquista determinó una política de formatos determinados por y para el público lector. Los *comic-books* apaisados[37] estaban dirigidos a los niños, mientras que el formato vertical buscaba como destinatario a un público adulto. Los contenidos se veían igualmente condicionados por la naturaleza del público lector: no era admisible que una niña leyera, no ya una publicación adulta, sino un tebeo con temas masculinos.

Frente a la sequía creativa y editorial española, en las mismas fechas se documentan, allende nuestras fronteras, numerosos testimonios de la influencia europea en la evolución del cómic. Así, desde los años setenta proliferaron intentos de elaborar un cómic distinto, más adulto e innovador, utilizando el formato del *comic-book* como plataforma para la experimentación de nuevos modelos narrativos y el desarrollo de

[36] ALARY, V. "La historieta en España: del presente al pasado", en *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2000, pp. 46-48.

[37] Con un tamaño aproximado de 31 x 21 cm., el formato apaisado español "derivó del modelo italiano de los años treinta, siendo equivalente el término español *álbum* al italiano *albo* y al francés *album*" (GUBERN, R. *Op. cit.*, p. 51).

temas menos convencionales. Europa será, de nuevo, la cuna de tales propuestas. Lo veremos en la siguiente entrega.

Bibliografía

ALARY, V. "La historieta en España: del presente al pasado", en *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2000, pp. 35-66.

—*Historietas, cómics y tebeos españoles*. Toulouse, Presses Universitaires deu Mirail, 2003.

ALTARRIBA, A. *La España del tebeo*. Madrid, Espasa Calpe, 2001.

ARIZMENDI, M. *El comic*. Barcelona, Editorial Planeta, 1975.

BARBIERI, D. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1993.

BARRIER, M. "El nacimiento del '*comic-book*'. El largo camino hacia 'Famous Funnies' y Superman", en COMA, J. (coord.). *Historia de los comics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 197-204.

BARRERO, M. "La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", en *Literaturas*, 2008, disponible *on line* en http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/articulo8diciembre.html (página *web* consultada en julio de 2013).

—"El bilbaíno Víctor Patricio de Landaluze, pionero del cómic español en Cuba", en *Mundaiz* n.º 68, San Sebastián, Universidad De Deusto, 2004, pp. 53-79, disponible *on line* en http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_bilbaino_victor_patricio_de_landaluze_pionero_del_comic_espanol_en_cuba.html (página *web* consultada en julio de 2013).

BERMÚDEZ, T. *Mangavisión (guía del cómic japonés)*. Barcelona, Ediciones Glénat, 1995.

BERNDT, J. *El fenómeno manga*. Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1996.

BLACKBEARD, B. *The Yellow Kid. A Centenial Celebration of the Kid Who Started the Comics: R. F. Outcault*. Northampton (Massachussets), Kitchen Sink Press, 1995.

BLECK, A. "Speech Balloon Evolution", en *Andy's Early Comics Archive*. Disponible *on line* en http://bugpowder.com/andy/index.html (página *web* consultada en julio de 2005).

BOZAL, V. *El siglo de los caricaturistas*. Madrid, Historia del Arte, 29, Historia 16, 2000.

CARRIER, D. *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania, The Pennsylvania State University Press, 2000.

COMA, J. *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics*. Barcelona, Editorial Gustavo Pili, 1979.

—(coord.). *Historia de los comics*. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983

CONGET, J. M. *El olor de los tebeos*. Valencia, Pre-textos, 2004.

CUADRADO, J. *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso, 1873-2000* (2 tomos). Madrid, Ediciones Sins Entido / Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2000.

EISNER, W. *El comic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma editorial, 1996.

—*La narración gráfica*. Barcelona, Norma Editorial, 1998.

—*The Dreamer*. New York, DC Comics, 1986.

FARR, M. *Tintín. El sueño y la realidad*. Barcelona, Zendrera Zariquiey, 2002.

FRATTINI, E. y PALMER, Ó. *Guía básica del cómic*. Madrid, Nuer Ediciones, 1999.

GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010.

GARCÍA CÓRDOBA, C. *Los comics. Dibujar con imagen y la palabra*. Barcelona, Editorial Humanitas, 1983.

GARCÍA SÁNCHEZ, S. *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona, Ediciones Glénat, 2000.

GASCA, L. *Los comics en España*. Barcelona, Editorial Lumen, 1969.

GASCA, L. y GUBERN R. *El discurso del comic*. Madrid, Ediciones Cátedra, 1994.

GIL GONZÁLEZ, A. "Literatura e banda deseñada", en CASAS, A. (ed.). *Elementos de crítica literaria*. Vigo, Ediciones Xerais, 2005.

GÓMEZ SALAMANCA, D. *Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. ROM RODRÍGUEZ, J. (dir.). Tesis doctoral, Barcelona, Universitat Ramon Llull, 2013.

GUBERN, R. *El lenguaje de los comics*. Barcelona, Ediciones Península, 1981.

—*Literatura de la imagen*. Barcelona, Salvat Editores, 1973.

— *Los medios icónicos de masas*. Madrid, Información e Historia (*Historia 16*), 1997.

GUIRAL, A. (dir. y coord.). *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*. Barcelona, Panini Comics, 2007-2013.

—*Terminología (en broma pero muy en serio) de los comics*. Barcelona, Ediciones Funnies, 1998.

HARVEY, R. C. *The Art of the Comic-book. An Aesthetic History*. Jackson, University Press of Mississippi, 1996.

HORN, M. "La continuidad en los comics", en COMA, J. (coord.). *Historia de los comics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 85-92.

—"Realismo y relevancia en los comics. De cómo los comics se volvieron serios durante la Segunda Guerra Mundial y después de ella", en COMA, J. (coord.). *Historia de los comics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 273-280.

JIMÉNEZ VAREA, J. *Narrativa de la historieta: Análisis narratológico del cómic a través de la obra de Alan Moore*. GUARINOS GALÁN, V. (dir.). Tesis doctoral. Sevilla, Universidad de Sevilla, 2002.

MARTÍN, A. *Apuntes para una historia de los tebeos*. Barcelona, Ediciones Glénat, 2000.

—*Historia del cómic español: 1875-1939*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1978.

—*Los inventores del comic español. 1873/1900*. Barcelona, Editorial Planeta-DeAgostini, 2000.

MARSCHALL, R. "Cuando reinaban los relatos. Los años treinta, era de las series con continuidad", en COMA, J. (coord.). *Historia de los comics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, p. 113-118.

MERINO, A. *El cómic hispánico*. Colección Signo e Imagen, n.º 74. Madrid, Ediciones Cátedra, 2003.

O'NEIL, D. "Los superhéroes", en COMA, J. (coord.). *Historia de los comics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 247-252.

ROSENKRANZ, P. *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution, 1963-1975*. Seattle, Fantagraphics Books, 2002.

SCANCARELLY J. “Wallet Family Tree”, *Gasoline Alley*, 1986, disponible *on line* en *uclick.com*, http://content.uclick.com/content/tmgas.html (página *web* consultada en noviembre de 2004).

SPURGEON, T. “Reading Mini-Comics”, en *The Comics Reporter*. Silver City, 10 de octubre de 2004. Disponible *on line* en http://www.comicsreporter.com/index.php/all_about_comics/all_about/78/ (página *web* consultada en enero de 2006).

TRABADO, J. M. *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid, Ediciones Cátedra, 2012.

VARNUM, R. Y GIBBONS, C. T. (dir.). *The Language of Comics. Word and Image.* Jackson, University Press of Mississippi, 2001.

VARILLAS, R. *La arquitectura de las viñetas*. Sevilla, Viaje a Bizancio Ediciones, 2009.

—“Un acercamiento al metacómic. Reflexión, autoparodia y experimentación en las historias gráficas”, en GIL GONZÁLEZ, A. (coord.). *Anthropos*, n.º 208. Barcelona, Anthropos Editorial, 2005, pp. 152-166.

—*El cómic: texto y discurso. Una propuesta de análisis narratológico*. PÉREZ BOWIE, J.A. (dir.). Tesis doctoral. Universidad de Salamanca, Salamanca, 2007.

VV. AA. *Comics: clásicos y modernos*. Madrid, Promotora de Informaciones (*El País*), 1988.

WHEELER, D., BEERBOHM, R. L. Y DE SÁ, L. “Töpffer in America”, en *Comic Art*, n.º 3. St. Louis, Comic Art, verano 2003.

WHEELER, D. “Speech Balloon Evolution”, en *Andy’s Early Comics Archive*, disponible *on line* en http://bugpowder.com/andy/index.html (página *web* consultada en julio de 2005).



Los orígenes del cómic en la segunda mitad del siglo XIX: de *Fliegende Blätter* a *Little Nemo*

DR. ROBERTO BARTUAL

UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID

Después de una breve carrera como actor de cine (*El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa*, Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de *La Casa de Bernarda Alba Zombi* y traductor, actualmente colabora con el colectivo Dátil (*Dramáticas aventuras*) y Julián Almazán como guionista en varios proyectos relacionados con el cómic. Sus relatos pueden encontrarse en las antologías *Ficciones* (Edaf) y *Prospectivas* (Salto de Página). Es editor y redactor de la sección de cómic de la revista digital *Factor Crítico*. Obtuvo el premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic*, y su investigación en esta área puede encontrarse en publicaciones como *Studies in Comics*, *Journal of Scandinavian Comic Art* o *Revista de Arte Goya*. Aunque ha descubierto que para ganarse la vida tiene que dar clases de Literatura Infantil y Ciencias Sociales en la Universidad Europea de Madrid.

RESUMEN

Este artículo, en el que se aborda el trabajo de algunos de los pioneros del cómic, tiene una doble intención. En primer lugar, definir la representación secuencial del movimiento como característica básica del cómic y que lo distingue de las narraciones gráficas que le precedieron. En segundo lugar, analizar los parecidos formales entre los cómics de principios de siglo y las primeras películas, con el fin proponer un modelo explicativo diferente al de la influencia mutua; si ambos exhiben recursos narrativos similares es más bien porque se derivan del mismo medio de representación del movimiento: la cronofotografía.

ABSTRACT

This article deals with the work of some of the pioneers of comics. Its intention is double. In the first place, I try to define sequential representation of movement as one of the basic characteristics of comics; a key formal element that makes the difference between the comics medium and the graphic narratives that preceeded comics. On the other hand, I will analyze the formal coincidences between these turn-of-the-century comics and the first motion pictures with the purpose of debunking the notion that comics were influenced by the formal discoveries of the first movies. I will propose the idea that the reason why they show similar narrative devices is because both comics and movies are derived from chronophotography.

Introducción

Fechar el nacimiento del cómic, identificando el primer título que asume plenamente las características de esta forma narrativa, ha sido una cuestión de especial interés para muchos teóricos del medio. Sin embargo, la principal dificultad a la hora de señalar cuál es el primer cómic es que todavía no hay un consenso generalizado acerca de cuál es la condición *sine qua non* que define esta forma de narración gráfica.

Algunos estudiosos defienden el uso del término "cómic" para las narraciones gráficas que, haciendo uso de una secuencia de viñetas, las acompañan además de bocadillos.[1] Entre ellos la respuesta más socorrida al hablar de los orígenes del cómic, suele ser vincularlos a *The Yellow Kid*; en concreto, a la tira publicada el 25 de octubre de 1896 en el *New York Journal*.[2] En dicha tira, el popular "chico de amarillo" mantiene una conversación con un fonógrafo (en cuyo interior se encuentra, en realidad, un loro). Dicha conversación tiene lugar primero a través de los textos impresos en la camiseta amarilla del chico y, finalmente, en la última viñeta, a través de un bocadillo.

Es imposible negar la importancia de esta tira, sobre todo si consideramos que tuvo una enorme influencia en la prensa estadounidense, haciendo que el diálogo

---

[1] COUCH, N. C. C. "*The Yellow Kid* and the comics page", en VARNUM, R. y GIBBONS, C. T. (eds.). *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson, University Press of Mississippi, 2001, p. 62. GUBERN, R. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona, Península, 1972, p. 15.

[2] GUBERN, R. *Op. cit.*, Barcelona, Península, 1972. p. 21.

articulado mediante bocadillos se generalizase como mecanismo narrativo. El problema es que Richard F. Outcault, el autor de *The Yellow Kid*, no fue ni mucho menos el primer dibujante que hizo hablar a sus personajes mediante textos impresos sobre sus cabezas. El bocadillo fue un dispositivo formal muy utilizado por los caricaturistas ingleses de la primera mitad del siglo XIX, y en especial por George Cruikshank, quien les dio la forma de nube a lo que hoy estamos acostumbrados. E incluso antes de que se fijara dicha forma de nube, algunos grabadores del XVII como Francis Barlow ya hacían hablar a sus personajes mediante el uso de filacterias, es decir, pergaminos con texto que se desenrollan desde su boca.[3]

Asociar el nacimiento del cómic con el diálogo dramatizado conlleva, asimismo, un segundo problema: ¿qué nos lleva a pensar que el diálogo es el elemento definitorio del cómic? ¿Por qué aplicar al cómic esa vara de medir si no se la aplicamos ni a la novela ni al cine? ¿Acaso el cine mudo no es también cine? ¿Por qué no podemos llamar cómic a las narraciones gráficas sin diálogos o a las que solo incluyen textos en recuadros (FIG. 1)? Esta última posibilidad hace que nos topemos con un nuevo problema. Si aplicamos el término “cómic” a cualquier concatenación secuencial de viñetas, deberíamos fechar su nacimiento en el siglo XV, pues como demostró David Kunzle en su monumental obra *The Early Comic Strip: from c. 1450 to 1825* (1973), ya desde la invención de la imprenta se producían tiras con unas características estructurales similares a las de la FIG. 1, salvando las diferencias estilísticas de cada época.[4]

En mi opinión, las dificultades teóricas para fechar el nacimiento del cómic se deben a que sus orígenes no se derivan de la invención de un soporte determinado, como ocurre con el cine. Podemos encontrar narraciones gráficas con viñetas en medios

---

[3] SMOLDEREN, T. “Of Labels, loops and bubbles, solving the historical puzzle of the speech balloon”, en *Comic Art*, n.º 8 (2008), pp. 34.

[4] KUNZLE, D. The History of the Comic Strip, vol. 1: The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825. Berkeley, California, University of California Press, 1973.

muy diferentes; incluso antes de la invención de la imprenta, es posible encontrar narraciones secuenciales en los retablos góticos y en las biblias miniadas de la Edad Media. Precisamente algunos investigadores, como Breixo Harguindey, han intentado relacionar los orígenes del cómic con la literatura medieval,[5] y aunque es cierto que algunas de las narraciones gráficas contenidas en los libros miniados guardan un asombroso parecido con el cómic (FIG. 2), el estatismo que caracteriza este tipo de narraciones nada tiene que ver con la vertiginosa concatenación de imágenes con la que asociamos a la historieta contemporánea.



FIG. 1. CRUIKSHANK, G. (1818). *The Sailor's Progress.*

[5] HARGUINDEY, B. "As Cantigas de Santa María: obra mestra das orixes da historieta", en *Boletín galego de literatura*, n.º 35 (2006), pp. 47-59.



FIG. 2. ANÓNIMO. *Biblia Maciejowski*, hoja 2, reverso, The Pierpoint Morgan Library, Nueva York, c. 1240.

Hoy en día, páginas como las del *Príncipe Valiente* de Hal Foster nos resultan relativamente anticuadas pese a su innegable belleza estética, pues la forma en que Foster articula sus imágenes se acerca más al modelo del libro ilustrado que al del cómic contemporáneo. Si observamos con detenimiento una página típica de Foster (FIG. 3), comprobaremos cómo cada una de sus viñetas representa una escena individual; y aunque a lo largo de sus viñetas se repite una misma acción, montar a caballo, la secuencia no produce una verdadera sensación de galope. La estructura episódica de la narración, compuesta por un conjunto de instantes congelados y muy separados temporalmente entre sí, confiere a sus imágenes un estatismo similar al de los manuscritos medievales.



FIG. 3. FOSTER, H. *Prince Valiant*, 6/3/63.

En cambio, resulta muy revelador comparar este ejemplo con historietas mucho más antiguas que se ajustan bastante mejor a la idea que hemos interiorizado sobre lo que es el cómic. Este el caso de una breve narración de Winsor McCay publicada en *Life Magazine* sesenta años antes que la anterior página de Hal Foster (FIG. 4). Vemos cómo en ella se mimetiza perfectamente el movimiento de un grupo de indios al galope mediante una técnica similar a la cinematográfica: repitiendo la imagen de los mismos personajes en posiciones sucesivas, lo suficientemente cercanas en el tiempo como para producir una ilusión de movimiento. El dinamismo de los caballos queda reforzado por el hecho de que el punto de vista desde el cual está dibujada la escena cambia de viñeta a viñeta; este es tan móvil como los caballos, ya que durante las cuatro primeras viñetas se desplaza de derecha a izquierda siguiendo lateralmente el avance de los indios hasta la carretera.

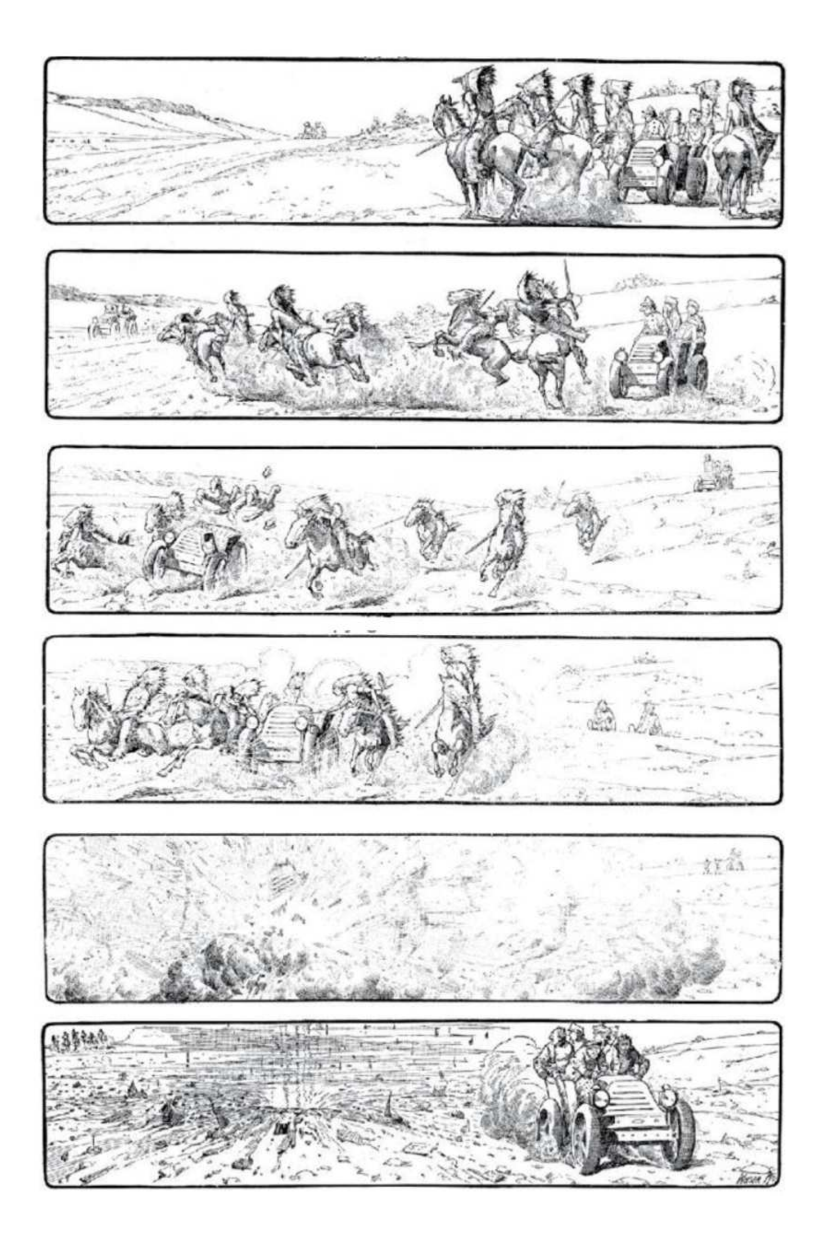


FIG. 4. MCCAY, W. *Life Magazine*, 1903.

Es indudable la influencia que debió de ejercer en secuencias como esta la entonces reciente invención del cine, pero si prestamos atención a la fecha en fue publicada, descubriremos una interesante paradoja. En ella, McCay usa un encuadre móvil, similar al de una grúa en el cine, para dar más dinamismo al galope de los caballos y acrecentar la sensación de peligro. Es decir, mueve el punto de vista con intenciones puramente narrativas. Sin embargo, en 1903, las grúas no solo eran inexistentes en el cine, sino que además, los tímidos movimientos de cámara que

algunos realizadores incorporaban en sus producciones (básicamente la *panorámica* y el *travelling*) apenas eran usados con intenciones narrativas y dramáticas. A pesar de que se habían realizado ya ciertos experimentos con la cámara en movimiento, estos habían sido en su mayor parte fruto del accidente. En 1896, tratando de captar las vistas de un canal veneciano, el operador Promio montó una cámara sobre una góndola, descubriendo al revelar la película, que el escenario y su perspectiva se movían al avanzar la góndola por el canal.[6] Los movimientos de cámara no pasaron a formar parte del lenguaje narrativo cinematográfico hasta principios de la segunda década del siglo XX, cuando Giovanni Pastrone empezó a usar *travellings* y *panorámicas* con intenciones expresivas en su film *Cabiria* (1914). Y sin embargo, la secuencia de McCay es prueba de que el desplazamiento lateral y en profundidad del punto de vista ya era utilizado en el cómic más de diez años antes de Pastrone con fines deliberadamente narrativos. Más adelante veremos ejemplos incluso anteriores.

Como decía antes, identificar de forma inequívoca el nacimiento del cómic depende en gran medida del modo en que definamos este medio. En este sentido, Scott McCloud ha propuesto una de las definiciones que mayor aceptación académica ha tenido en los últimos veinte años: el cómic es una serie de "imágenes pictóricas (o de otro tipo) yuxtapuestas en secuencia deliberada con el fin de transmitir información y/o producir una respuesta estética en el lector".[7] Sin embargo, esta definición conlleva ciertos inconvenientes, pues según ella, habría que llamar cómic tanto a la anterior secuencia de McCay a la tira de Cruikshank de la FIG. 1 o a la página de la *Biblia Macejoswki* reproducida anteriormente. El problema reside en que si observamos detenidamente estos ejemplos comprobaremos que siguen unos principios narrativos totalmente diferentes. Por otro lado, la definición de McCloud sitúa a Winsor McCay al mismo nivel que Hal Foster, sin explicarnos en qué consisten las enormes diferencias

[6] MOIX, T. *La gran historia del cine.* Vol. 1, Madrid, ABC, 1995, p. 75.

[7] MCCLOUD, S. *Entender el cómic. El arte invisible*. Madrid, Astiberri, 1993, 2005, p. 9.

que los separan a nivel formal, ni aclarar por qué nos es más intuitivo asociar a McCay con el cómic actual que a Foster.

Es mi intención proponer aquí un nuevo modo de aproximarnos a los orígenes del cómic, no a través de una fecha preestablecida de forma arbitraria, como hace Gubern, ni mediante una definición amplia y vaga como la de McCloud, sino fijándonos en el elemento que, en mi opinión, marca el inicio del cómic verdaderamente moderno y que separa a este tipo de narración gráfica de aquellas que la precedieron. Dicho elemento es, como pretendo argumentar a continuación, la representación secuencial del movimiento.

Los orígenes de la narración gráfica

Desde los manuscritos medievales, y durante un periodo muy prolongado de tiempo que finaliza a mediados del siglo XIX, todas las narraciones gráficas con viñetas seguían un procedimiento narrativo muy similar al que Hal Foster utilizó en el *Príncipe Valiente*. Como en una sucesión estática de *tableaux vivants*, cada viñeta representaba una sola escena. Las acciones jamás aparecían fraccionadas: en lugar de descomponer en varias imágenes el movimiento inherente a una acción, esta era representada mediante una única imagen especialmente significativa. Cuando el autor quería conferir dinamismo a sus imágenes, empleaba recursos esencialmente pictóricos como la perspectiva o el escorzo. Si Cruikshank nos transmite una fuerte sensación de movimiento en la segunda viñeta de la FIG. 1, es porque para mostrarnos un baile, ha dibujado a algunos personajes con una pierna en el aire mientras la otra permanece en segundo plano parcialmente oscurecida. Cruikshank nunca intentó desarrollar escenas como esta, mostrando los diferentes pasos en que se compone el baile a lo largo de una serie de viñetas.

El primer autor que se atrevió a romper con esta tradición narrativa basada en la progresión estática fue Rodolphe Töpffer. En un pasaje de su primera narración gráfica

publicada, *Monsieur Jabot* (1833), su protagonista homónimo se levanta de una silla para bailar y, a continuación, sin cambiar de escena, vemos cómo ejecuta de manera sucesiva algunos de los pasos de su poco ortodoxa danza: primero un paso de cuadrilla; luego, otro de una mazurca (FIG. 5). La sensación de movimiento está todavía poco conseguida, pues la intención de Töpffer no era representar la evolución del baile de manera fluida sino ironizar sobre el hecho de que Jabot está mezclando pasos de diferentes danzas. A pesar de lo cual, Töpffer se atrevió en esta escena a romper la regla de oro a la que se ceñía la narración gráfica hasta entonces: representar en cada viñeta una sola escena.

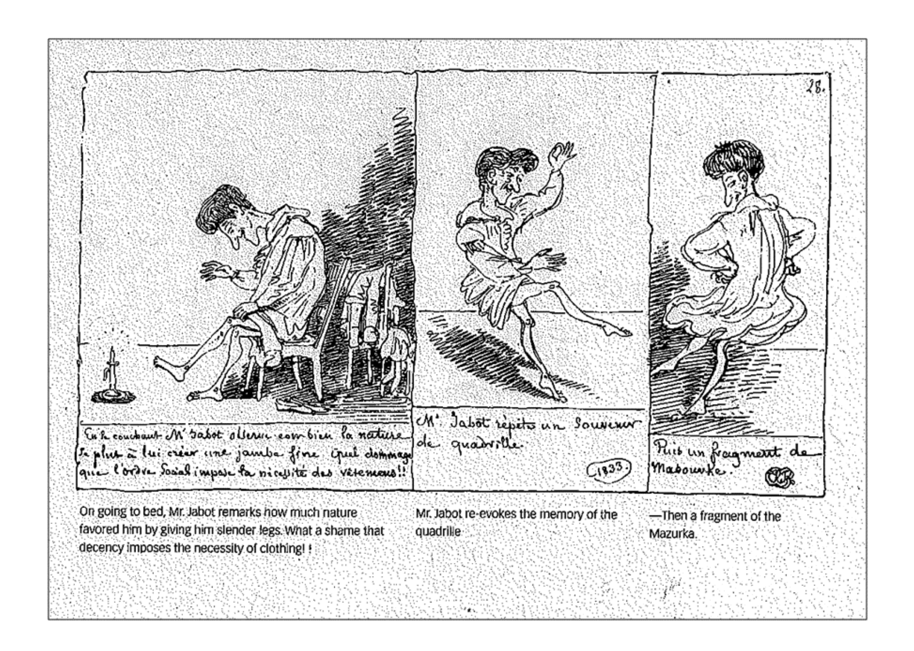


FIG. 5. TÖPFFER, R. *Monsieur Jabot*. Ginebra. 1833, p. 27.

Llegados a este punto cabe preguntarse por qué desde los inicios de la narración gráfica a mediados del siglo XV y hasta la publicación de los cuentos de Töpffer, casi todos los grabadores se limitaron a plasmar sucesiones de escenas estáticas cerrándose las puertas a la representación secuencial del movimiento. Sabemos que el motivo no puede deberse a una imposibilidad técnica, pues al menos un grabador, Hans Sebald Beham, había producido en 1537 una secuencia (FIG. 6) en la que varios campesinos ejecutan los pasos sucesivos de una danza de modo que, a pesar de tratarse de diferentes personajes, es posible reconstruir la evolución del baile como si se tratara de un estudio

fotográfico del movimiento. Es bastante probable que Beham concibiera estas imágenes para que sus compradores las recortaran, las colocaran en orden cada una debajo de la otra y las pasaran rápidamente con los dedos, obteniendo una lograda sensación óptica de movimiento parecida a la de los primeros zootropos. El posible objeto lúdico de este grabado nada tenía que ver con el del resto de grabados narrativos que se producían en su época, los cuales eran considerados objetos artísticos frecuentemente destinados a su exhibición en las paredes de la casa como un cuadro.



FIG. 6. SEBALD BEHAM, H. (1537). *Danza de Campesinos*. Madrid, Biblioteca Nacional.

En su obra *La novela gráfica*, Santiago García glosa una explicación muy convincente, y al mismo tiempo ingeniosa, que da Thierry Smolderen para el extraño hecho de que la representación secuencial del movimiento no volviese a hacer acto de

presencia hasta Töpffer, a pesar de que ser bien conocida por los grabadores que le precedieron, como prueban las imágenes de Beham:

> El motivo de que la repetición de planos y fondos [con el fin de representar el movimiento] se hubiera evitado en las narraciones con imágenes es muy sencillo: en los grabados tradicionales, el uso de planchas de metal había exigido producir imágenes con una alta densidad de información gráfica que justificara su alto precio. Uno no compraba una estampa con seis imágenes para que las seis imágenes solo ofrecieran variaciones paso a paso en el movimiento de los personajes principales: la rentabilidad estaba en poder disfrutar de seis escenas diferentes —aunque relacionadas—, que se pudieran contemplar con deleite estético, y no tanto leerlas rápidamente, como es inevitable hacer con los libros de Töpffer.[8]

Si Töpffer pudo romper con esta tendencia a producir imágenes disímiles pero estáticas, se debe a que el formato que eligió para plasmar sus narraciones gráficas no fue la estampa o la hoja volandera, sino el libro, algo insólito hasta entonces. Durante la década de 1830, Rodolphe Töpffer era conocido en Ginebra por ser

> el director de un célebre internado para niños de la zona (…) y por ser el autor de una serie de álbumes manuscritos con cuentos en imágenes que eran devorados ávidamente por los niños de su escuela y por su círculo de amigos.[9]

Estos libros apaisados, impresos y encuadernados artesanalmente, fueron presentados a Goethe por un amigo común, y enseguida contaron con la aprobación del escritor alemán, quien animó a Töpffer para que los publicara con el mismo formato en el que habían sido concebidos.

El formato libro afectó de manera decisiva a la estructura de sus narraciones gráficas. Hasta entonces los narradores gráficos habían contado con un número muy limitado de viñetas para contar sus historias, pues estas eran impresas en páginas

---

8 GARCÍA, S. La novela gráfica. Madrid, Astiberri, 2010, pp. 55-56. SMOLDEREN, T. "A. B. Frost et la révolution photographique", en Naissances de la Bande Desinée. Bruselas, Les Impressions Nouvelles, 2009. SMOLDEREN, T. "A. B. Frost: First Stories and the Photographic Revolution", en www.nwe.ulf.edu/~ronan/ThierryS.html, ultimo acceso 10/3/2002.

9 KUNZLE, D. *The History of the Comic Strip, vol. 2: The Nineteenth Century*. Berkeley, California, University of California Press, 1990.

individuales; sin embargo, al utilizar el libro como soporte, Töpffer dejó de verse constreñido por las dimensiones de la página: sus historias podían tener la extensión que quisiera. Si, por su forzosa brevedad, las narraciones contenidas en las tiras anteriores a Töpffer tenían por lo general un carácter anecdótico, o cuando eran cómicas, no pasaban de ser un chiste, los "cuentos en imágenes" de Töpffer se acercaban más a la estructura de una novela.

Pero esta no fue la única consecuencia derivada del formato: al contar con un espacio tan extenso, Töpffer dejó de verse limitado a plasmar sucesiones estáticas de escenas. Ya no era necesario economizar los espacios en blanco dibujando solo una viñeta por escena; muy al contrario, Töpffer solía dedicar páginas enteras a cada escena (y en ocasiones, varias páginas), fragmentando una sola acción o un solo evento narrativo y representándolo mediante un conjunto de imágenes. Siguiendo el razonamiento de Santiago García, Töpffer pudo introducir la representación secuencial del movimiento (si bien tosca) en la narración gráfica porque, al utilizar el libro como soporte, destinándolo a la lectura privada y no a la exhibición pública, ningún comprador podría quejarse de su elevada tendencia a repetir dibujos similares.

Con Töpffer, la narración gráfica dejó de ser un objeto destinado a la mera contemplación para convertirse en un género literario en el que el movimiento en sí mismo deviene en uno de sus principales temas. En los "cuentos en imágenes" de Töpffer, como él mismo los llamaba,[10] podemos encontrar locas persecuciones a la carrera, a caballo o incluso en bote (*Les Amours de M. Vieux Bois*, 1835), viajes aéreos gracias al impulso del céfiro (*M. Pencil*, 1840), la aparatosa caída de veinticinco hombres subidos a una escalera (*Le Docteur Festus*, 1840) y un largo sinfín de *gags* físicos, anticipando así un género de comedia, el *slapstick* o "comedia física" que tres

[10] TÖPFFER, R. "Essay de Physiognomonie", en GROENSTEEN, T. y PEETERS, B. (eds.). *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*. París, Hermann, 1875, 1994, pp. 201.

cuartos de siglo después triunfaría en el cine de la mano de Fatty Arbuckle, Charlie Chaplin o Stan Laurel y Oliver Hardy.

Los seguidores de Töpffer

El modelo de narración gráfica ideado por Töpffer tendría continuidad, desde mediados del siglo XIX, en un formato muy distinto: las tiras breves publicadas en revistas satíricas. Publicaciones como *Punch*, en Londres, *Fliegende Blätter* en Munich, *L'Illustration* o el *Journal por Rire* de París, dieron prioridad en sus páginas a secuencias cómicas de humor físico como las de Töpffer, compuestas en muchas ocasiones por una sola secuencia fragmentada en varias viñetas. La técnica de estas secuencias es similar a la de Töpffer; en ellas la sensación de movimiento es todavía torpe pues los dibujantes se limitan a presentar a los mismos personajes adoptando posturas diferentes (FIG. 7).



FIG. 7. ANÓNIMO; *Fliegende Blätter, nº 1572,* Heidelberg, Universitätsbibliothek, 1875, p. 4.

Thierry Smolderen relaciona esta tendencia con la influencia que tuvo en Europa la publicación del *Laocoonte* (1776) de Lessing, ensayo en el que el filósofo y dramaturgo alemán reflexiona sobre la idea de acción como núcleo de la actividad poética. Según Smolderen:

> [Lessing] deja entrever la posibilidad de crear sistemas gráficos capaces de fijar, con fines didácticos, las fases de una acción progresiva. Después del *Laocoonte*, las obras ilustradas destinadas a actores y oradores irán mostrando un interés creciente por esta cuestión.[11]

Una de estas obras es *Practical Illustrations of Rethorical Gestures and Action*, un trabajo de Henry Siddons basado en un ensayo de Johann Jakob Engel, en el que se

[11] SMOLDEREN, T. *Naissances de la bande dessinée*. Bruselas, Les Impresions Nouvelles, 2009, p. 43.

descompone el sistema gestual del melodrama, ilustrándolo con diversas posturas estereotipadas. En él se inspiró Töpffer para parodiar este género (otro de sus temas recurrentes) en las páginas de *Mr. Vieux Bois* (1839), obteniendo secuencias como la que encontramos en la franja inferior de la FIG. 8, donde la fragmentación de la escena responde no tanto a un deseo de representar el movimiento, como de burlarse de las diferentes fases por las que pasa el enamorado al ver cómo se aleja su amada: devoción, decepción y sospecha.



FIG. 8. TÖPFFER, R. *Les Amours de Mr. Vieux Bois*, Ginebra, 1839; SIDDONS, H. *Practical Illustrations of Rhetorical Gestures and Action, from a work on the subject by J. J. Engel*, Londres, 1822. Imagen reproducida en SMOLDEREN, T. Nai*ssances de la Bande Dessinée*, Bruselas, Les Impresions Nouvelles, 2009.

Este mismo sentido, según Smolderen, es el que debemos dar a secuencias como la anterior de la revista *Fliegende Blätter* (FIG. 7) donde la adopción del gestual e irónico “lenguaje de Töpffer se convierte en una forma de traducción complaciente (y sonriente) de los comportamientos estereotipados con los que, alrededor de 1850, los lectores de las revistas satíricas se podían identificar”.[12] Aunque la misma acción, la

[12] SMOLDEREN, T. *Op. Cit.*, p. 82.

puesta en marcha de una calesa, es segmentada en momentos diferentes, en esta secuencia no interesa tanto la representación de un movimiento, como el contraste cómico entre los instantes representados. Igual que Töpffer, lo que interesa es el paso de un sentimiento a otro, de una postura a la siguiente, y no la transición fluida entre ambos momentos, ya que la comicidad de la escena reside en el salto brusco de la dignidad con que la familia se dispone a emprender el viaje a su casa de campo, con el ridículo que hacen al caer cuando el cochero exclama un súbito "¡arre!".

El contraste entre posturas y expresiones estereotipadas, sobre todo si el paso de una a otra es fulminante, fue en un primer momento, el principal motor cómico de las secuencias gráficas publicadas en las revistas satíricas europeas durante buena parte del siglo XIX. Un examen pormenorizado del archivo de una de las revistas más importantes de esa época, *Fliegende Blätter*,[13] demuestra que solo después de 1878 empiezan a aparecer secuencias cuya constante es una representación secuencial fluida del movimiento (FIG. 9). La respuesta a por qué se produce dicho punto de inflexión en una fecha tan concreta es sencilla.

En 1878 Eadweard Muybridge publicó su primer estudio cronofotográfico, *The Horse in Motion*, por iniciativa del exgobernador de California Leland Stanford (FIG. 10). Aficionado a las carreras de caballos, Stanford había apostado una fuerte suma de dinero contra unos amigos aficionados también a la hípica, pues tenía la sospecha de que los caballos, al trotar, llegaban a tener en algún momento las cuatro pezuñas en el aire al mismo tiempo. Sus amigos se negaban a creerlo, por lo que Stanford encargó a Muybridge que ideara un sistema para probarlo, creando una cámara lo suficientemente rápida como para capturar el galope de un caballo con un intervalo mínimo de tiempo entre disparo y disparo.[14] El resultado, publicado en *The Horse in Motion*, probó la

[13] La Ruprecht-Karls-Universität de Heidelberg alberga el archivo digital de dicha revista, que comprende todos los números publicados desde 1845 hasta 1944. Está disponible *on line* en: http://diglit.ub.uni-heidelberg.de/diglit/fb

[14] WILLIAMS, A. L. *Republic of Images: A History of French Filmmaking*. Harvard University Press, 1992, p. 17.

teoría de Stanford, convirtiéndose a su vez en la primera filmación de un ser vivo en movimiento.

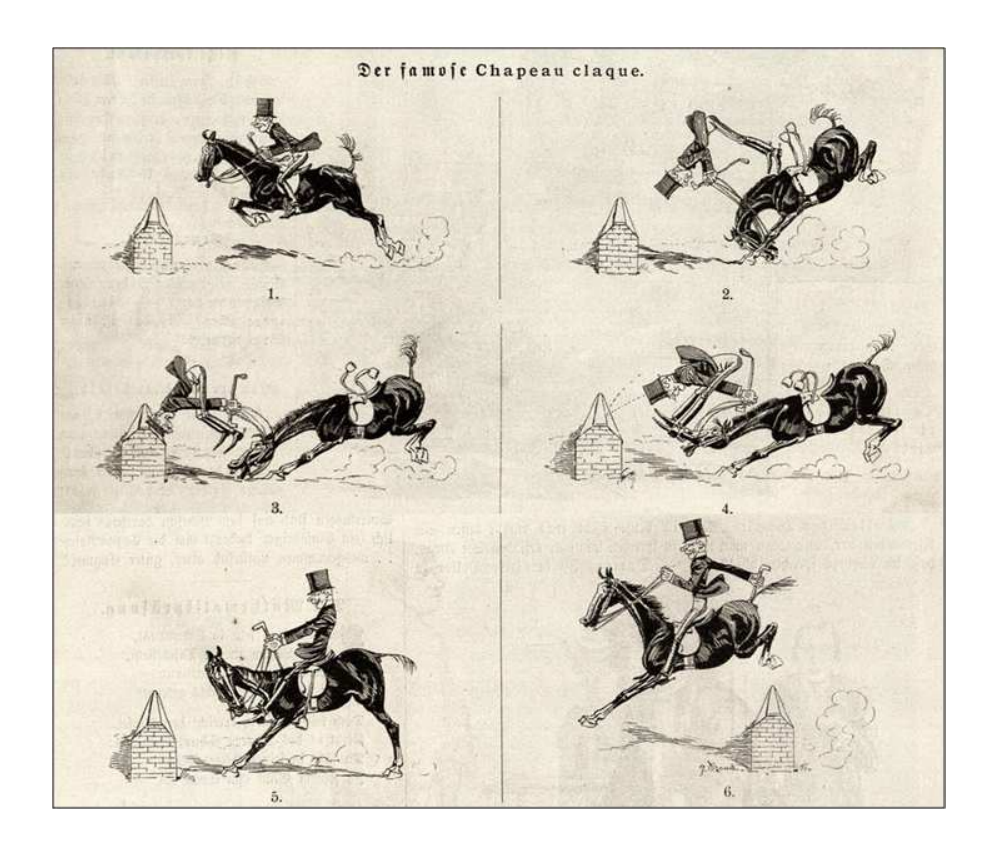


FIG. 9. ANÓNIMO. *Fliegende Blätter*, n.º 2458, Heidelberg, Universitätsbibliothek, 1892, pp. 88 y 89.

En los años que siguieron, Muybridge fue haciendo públicos sus estudios cronofotográficos sobre el movimiento animal y humano, y mientras tanto, narradores gráficos de toda Europa y Estados Unidos empezaban a utilizar sus fotografías como referencia para sus personajes (FIG. 11 y 12). De este modo, el cómic pudo adquirir un dinamismo inusitado, convirtiéndose plenamente en lo que ya es hoy: no solo un mecanismo de narración con imágenes, sino también un modo de representación mimética de la realidad mediante el cual fue posible representar el movimiento humano y animal de forma muy precisa, del mismo modo en que durante esos mismos años empezaría a hacerlo el cinematógrafo. La tira cómica había pasado de ser un sistema esencialmente narrativo a convertirse en un sistema *mostrativo*, por utilizar la

terminología establecida por Gaudreault y Jost;[15] es decir, un medio fundamentalmente dramático que, en lugar de narrar la acción, la muestra de manera detallada.

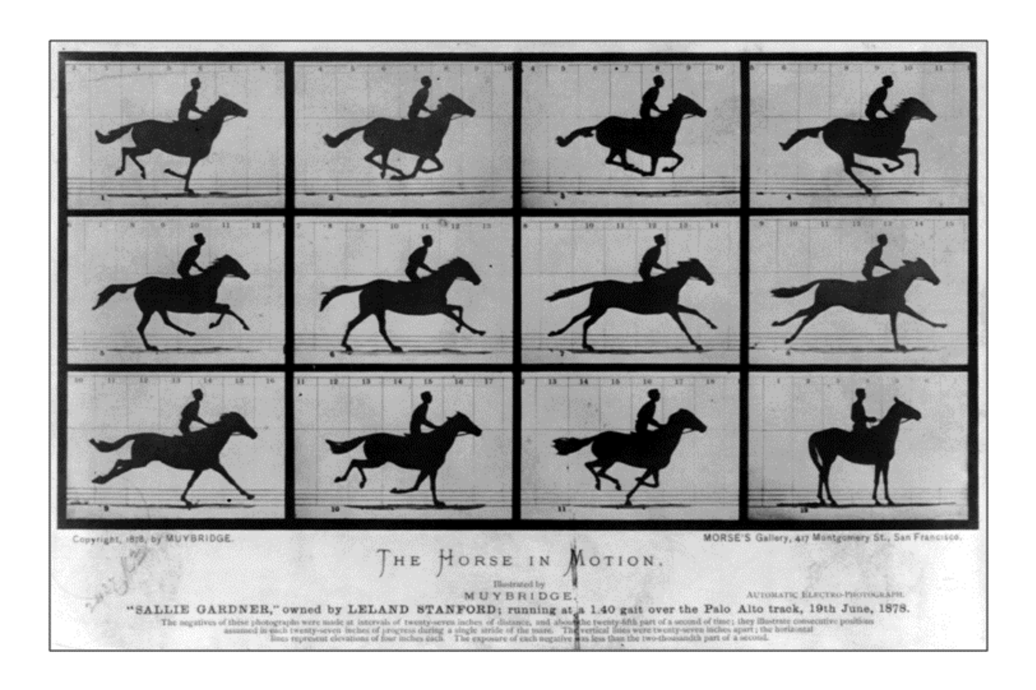


FIG. 10. MUYBRIDGE, E. *The Horse in Motion*. Philadelphia, University of Pennsylvania Archives & Record Center, 1878.

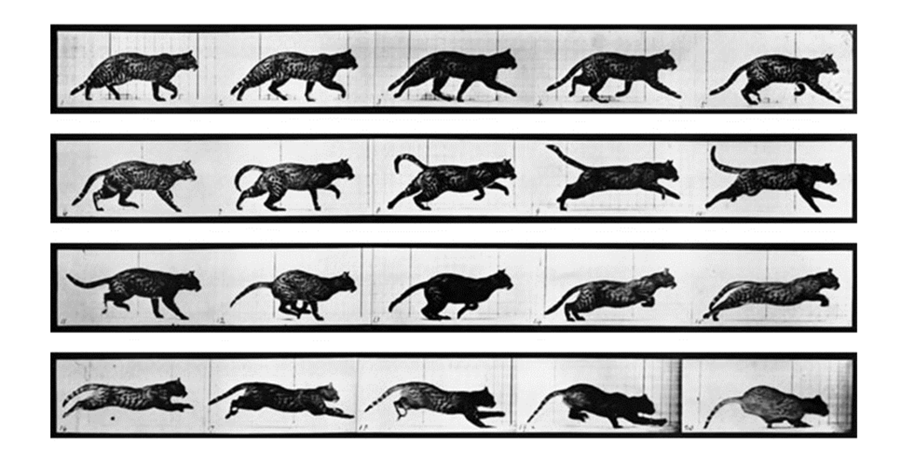


FIG. 11. MUYBRIDGE, E. *Animal Locomotion*. Philadelphia, University of Pennsylvania Archives & Record Center, 1887.

[15] GAUDREAULT, A. y JOST, F. *El relato cinematográfico*. Barcelona, Paidos, 1995, p. 33.

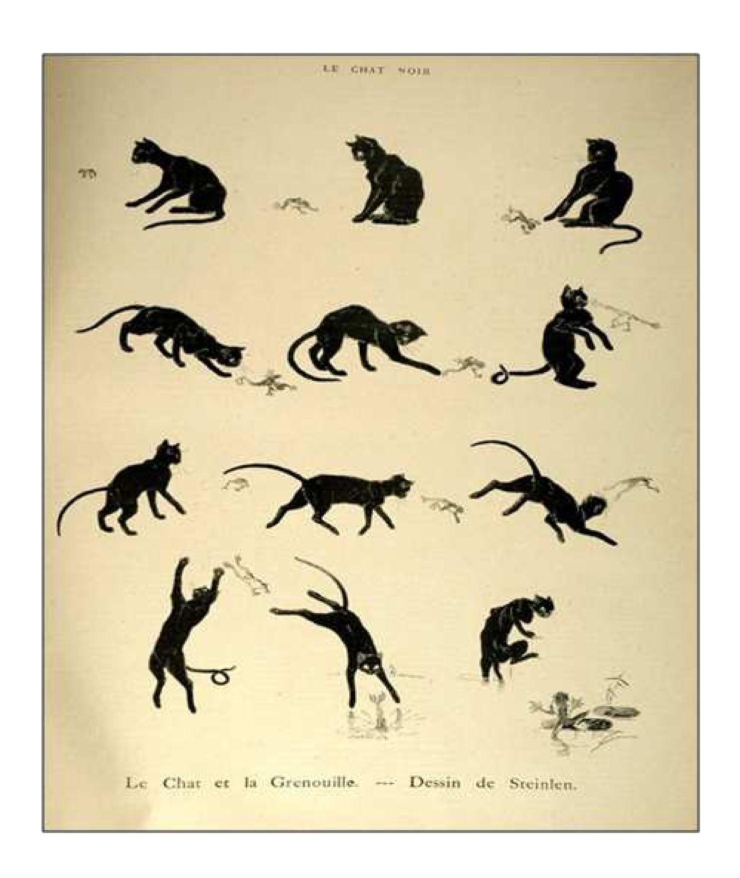


FIG. 12. STEINLEN, T-A. “Le Chat et la Grenouille”, en *Chat Noir*, n.º 141, 20/9/1884.

El cómic y el cine en sus inicios

Mucho se ha hablado de la influencia del cine en los primeros cómics publicados durante la última década del siglo XIX y la primera del XX.[16] Y sin embargo, como ya he avanzado al comienzo de este texto, existen ciertas secuencias gráficas que ponen en entredicho tal influencia, o que al menos desmienten que dicha influencia se produjera en una sola dirección (FIG. 4). Al menos, así nos lo demuestra la aparición de determinados recursos cinematográficos en la obra de Winsor McCay y en las páginas de *Fliegende Blätter*, antes de que dichos recursos hicieran acto de presencia en el cine.

[16] RICKMAN, L. “*Bande dessinée* and the cinematograph: visual narrative in 1895”, en *European Comic Art*. Vol. 1, n.º 1 (2008), pp. 1-19.

El punto de vista móvil, por ejemplo, hace acto de presencia en el cómic mucho antes que en el cine. Ya en una secuencia de Alfred Öberlander publicada en *Fliegende Blätter* en 1889, vemos cómo el encuadre se desplaza en círculos girando en torno a un bebé que juega con un perro, bastantes décadas antes de que en el cine comenzaran a utilizarse raíles para dar a la cámara la posibilidad de moverse de forma similar.[17] Unos años más tarde, en 1892, una tira de Emil Reinicke nos muestra a un hombre cayéndose del último vagón de un tren mientras el punto de vista se aleja de él, fijo en la plataforma del tren que sigue su marcha.[18]

¿Cómo es posible que el primer movimiento rotatorio de cámara y el primer *travelling* inverso nacieran, no en el cine, sino en las páginas de una revista satírica? (Recordemos que el primer *travelling* cinematográfico data de 1896). La respuesta la encontramos de nuevo en Muybridge. En 1887 empezaron a hacerse públicas en revistas de todo el mundo las 781 planchas fotográficas que, bajo el título genérico de *Animal Locomotion*, comprendían todos los estudios cronofotográficos que había realizado hasta la fecha. Algunas debieron servir de referencia a artistas como Öberlander y Reinicke, pues se observan en ellas movimientos similares a los que estos reproducen en sus secuencias gráficas. En la plancha número 48 de *Animal Locomotion* se observa cómo una mujer gira sobre su propio eje lentamente, ofreciendo una vista clara de todas sus posiciones;[19] las mismas que registraría una cámara que girase en torno a un personaje estático como el bebé de Öberlander. Otras muchas planchas de la serie de Muybridge muestran cómo la cámara se mueve en profundidad siguiendo a un animal

---

[17] En *Fliegende Blätter*, n.º 2304, Heidelberg, Ruprecht-Karls-Universität, 1889 (n.os 2293-2318), p. 105.

[18] En *Fliegende Blätter*, n.º 2449, Heidelberg, Ruprecht-Karls-Universität, pp. 11 y 12.

[19] El University Archives & Records Center de la Universidad de Pennsylvania alberga 702 de las 781 planchas que componen la colección Animal Locomotion. Aproximadamente 100 de ellas están disponibles para su consulta *on line* en:

http://www.archives.upenn.edu/primdocs/upt/upt50/upt50m993/upt50m993.html

que se aleja o se acerca al fotógrafo,[20] al mismo tiempo que el fondo se acerca o se aleja respectivamente, como ocurría en la secuencia de Reinicke.

La forma que tenemos actualmente de concebir el movimiento de los animales, del cuerpo humano y también la manera en que el mundo cambia desde nuestro punto de vista al movernos, se deriva de la cámara móvil de Muybridge. La evolución por fases de dicho movimiento sería codificada años después por el cine y el cómic de manera casi simultánea. Sin embargo, si estudiamos detenidamente las páginas de uno de los títulos pioneros del cómic, *Little Nemo*, podremos comprobar cómo fue en las páginas de los diarios estadounidenses y no en las pantallas de los Nickelodeones, donde empezaron a estandarizarse y a fijarse los principales movimientos de "cámara" que solo años más tarde pasarían a formar parte del lenguaje cinematográfico.

McCay y el mundo móvil

La influencia de Muybridge en el *Little Nemo* de Winsor McCay parece fuera de toda duda, tal y como argumenta Jeet Heer en un breve ensayo publicado en *Comics Comics Magazine*.[21] Heer encuentra evidencia clara de esta influencia en la famosa escena de la cama galopante (26 de julio de 1908), cuyas patas reproducen el movimiento de las de un caballo tal y como fueron fotografiadas por Muybridge. Sin embargo, ya es posible encontrar la misma evidencia en otra página de *Little Nemo* publicada años antes. Se trata, de hecho, de su página inaugural. En ella, Nemo es conducido al país de los sueños a lomos de un caballo y en una de las viñetas, McCay dibuja a su montura con las pezuñas recogidas y en aire, sin tocar el suelo (FIG. 13), es decir: precisamente la misma postura que Muybridge había tratado de demostrar con su experimento

[20] Por ejemplo, la plancha que lleva el número 686.

[21] HEER, J. "Comics and Photography: Research Note 1", en *Comics Comics Magazine* (2010), disponible *on line* en: http://comicscomicsmag.com/2010/02/comics-and-photography-research-note-1.html

cronofotográfico. No existen pruebas de que McCay copiase directamente las fotografías de Muybridge, pero estos y muchos otros ejemplos más de movimiento animal en las páginas de *Little Nemo*, demuestran que McCay debió haber visto y estudiado en profundidad las imágenes de Muybridge, pues *Animal Locomotion* contiene estudios de todos los animales en movimiento representados por McCay; incluyendo camellos (página del 25 de marzo de 1906) y leones (28 de enero de 1906).

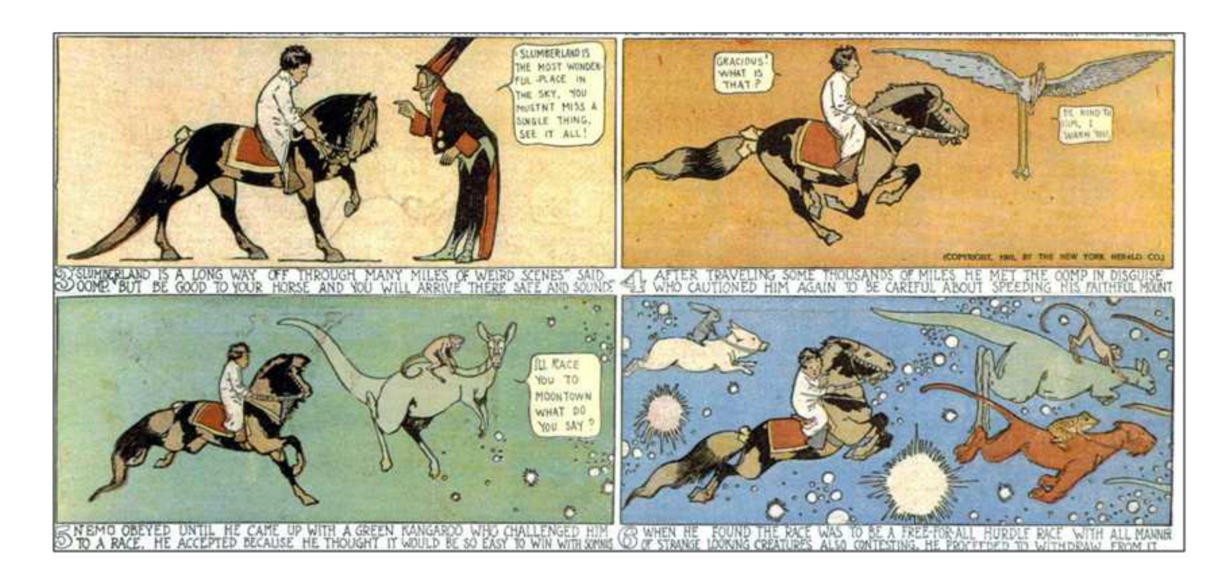


FIG. 13. MCCAY, W. *Little Nemo*, en The New York Herald, 15/10/1905.

No era el primer dibujante que adaptaba al cómic los hallazgos de Muybridge. Otros como Öberlander, Reinicke o Steinlein le precedieron, como hemos visto antes; y en los Estados Unidos, durante la década de los ochenta, A. B. Frost ya se había hecho popular por sus vivísimas secuencias en movimiento que constituían en cierto modo divertidas parodias de las de Muybridge.[22] Por ejemplo, en una tira representa en seis viñetas los movimientos de la boca de un hombre mientras pronuncia en sonido "th" (*Harper's New Monthly*, diciembre 1879), y en otra los movimientos de un hombre que se comporta como una cabra (*The Ladies Home Journal*, 1915), llevando al absurdo el interés científico por los continuos cambios de posición del ser humano. Pero aunque otros autores habían sacado partido de los hallazgos de Muybridge antes que McCay (e

[22] SMOLDEREN, T. *Op. cit.*, pp. 103-117.

incluso algunos, como A. B. Frost, con mayor precisión que él), el creador de *Little Nemo* fue el primer artista que incorporó al lenguaje del cómic un aspecto mucho menos visible de las fotografías de Muybridge sobre el que apenas se había discutido hasta entonces: los movimientos de cámara.

Si observamos con detenimiento algunas de las secuencias de Muybridge, en concreto, aquellas que implican desplazamientos laterales (FIG. 10) o en profundidad (FIG. 14), veremos cómo los fondos aparecen también sutilmente desplazados, pues evidentemente, Muybridge tuvo que mover la cámara en la misma dirección y sentido que el sujeto móvil para poder registrar sus cambios de postura sin salir del encuadre. Sin embargo, lo que para Muybridge era una simple necesidad práctica, McCay lo convirtió en el verdadero motor de sus viñetas: la posibilidad de mover el mundo mediante la secuenciación de la mirada. El protagonista de la página del 3 de enero de 1909 es un tren que avanza hacia el lector mientras el punto de vista se mantiene fijo sobre la locomotora, y por lo tanto, alejándose paulatinamente del paisaje que esta deja tras de sí (FIG. 15). Se trata de un *travelling* inverso como el de la tira de Reinicke mencionada anteriormente, y sin embargo aquí ya no se trata de un experimento puntual sin solución de continuidad: por un lado, lo llegó a utilizar en muchas otras ocasiones convirtiéndolo en un recurso estándar del lenguaje del cómic; por otro, le dio siempre una intencionalidad retórica, es decir, el propósito de desplazar en profundidad el encuadre de la viñeta tenía siempre como propósito reforzar la violenta sensación de movimiento del medio de transporte en cuestión, ya fuera una barca (página del 28 de abril de 1907) o un coche (17 de agosto de 1924).

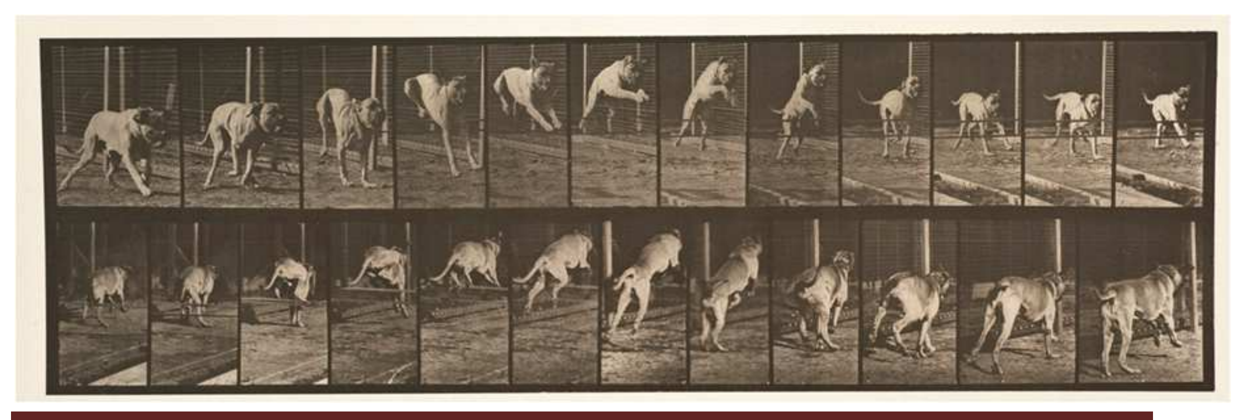


FIG. 14. MUYBRIDGE, E. *Animal Locomotion*. Philadelphia, University of Pennsylvania Archives & Record Center, 1887.

McCay diseñó asimismo una técnica para reproducir el movimiento lateral del punto de vista que caracteriza a secuencias como la del caballo de Muybridge. Se trata de una técnica muy usada en el cómic hoy día y a la que Gubern denominó *raccord espacial*, que consiste en segmentar un espacio continuo en varias viñetas mientras los personajes avanzan lateralmente atravesando los márgenes de las mismas,[23] produciendo en el lector un efecto similar al que se produce en el cine cuando la cámara gira sobre su propio eje siguiendo a los personajes, es decir, una *panorámica*. McCay reservó este recurso para desplazamientos más lentos, no tan vertiginosos como los producidos por medios de transporte mecánicos como el coche o el tren, permitiéndole seguir la acción del relato al mismo tiempo que mostraba el escenario en toda su extensión (FIG. 16). En ocasiones, McCay utilizaba también el *raccord espacial* para seguir el desplazamiento de medios de transporte más lentos, como el globo o el dirigible (página del 13 de noviembre de 1910), pero siempre con intencionalidad retórica: en este caso, transmitir al lector la sensación que tienen los pasajeros de un globo de estar quietos mientras el mundo se mueve alrededor.

[23] GUBERN, R. y GASCA, L. *El discurso del cómic*. Madrid, Cátedra, 1990, p. 630.

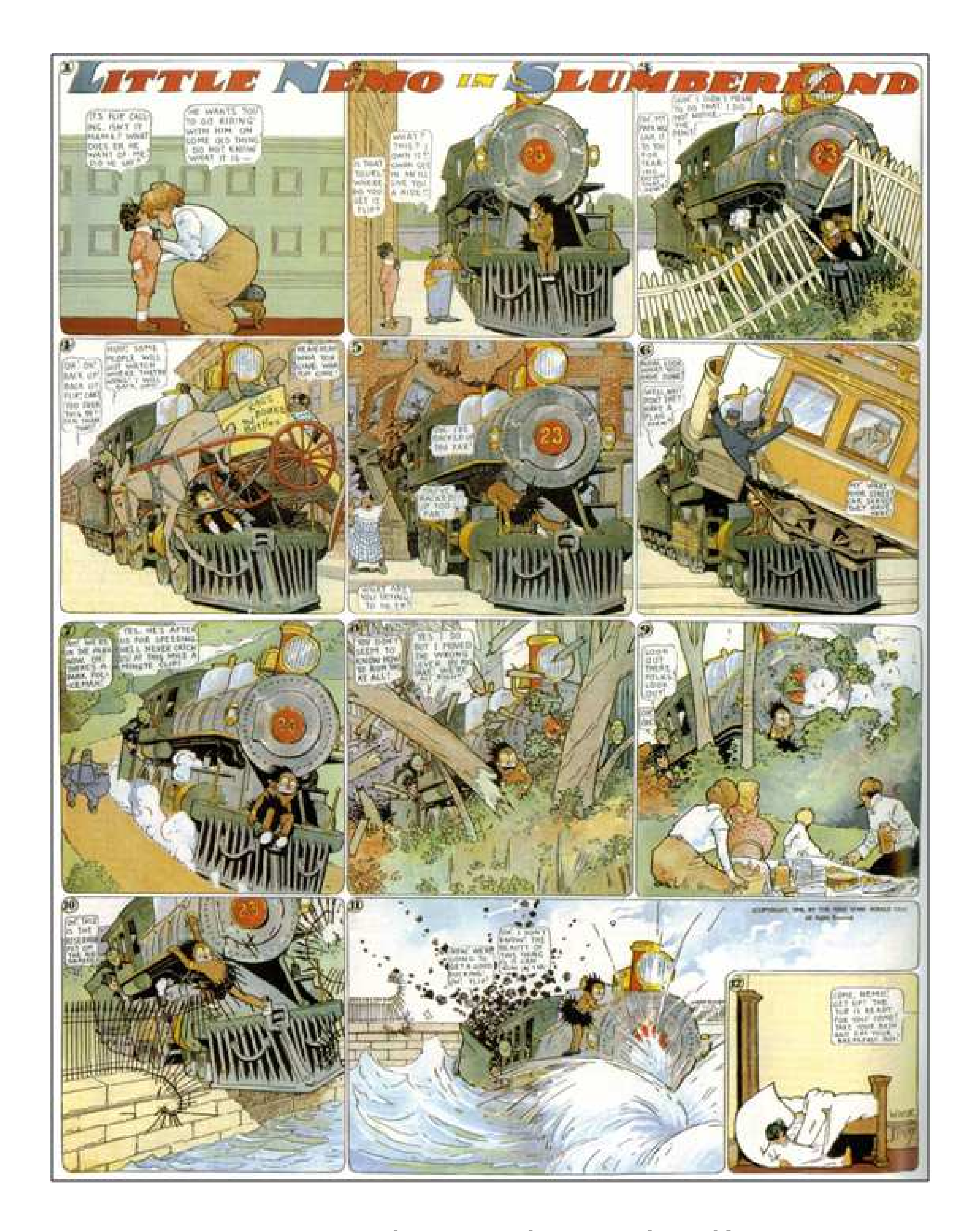


FIG. 15. MCCAY, W. *Little Nemo,* en The New York Herald, 3/1/1909.

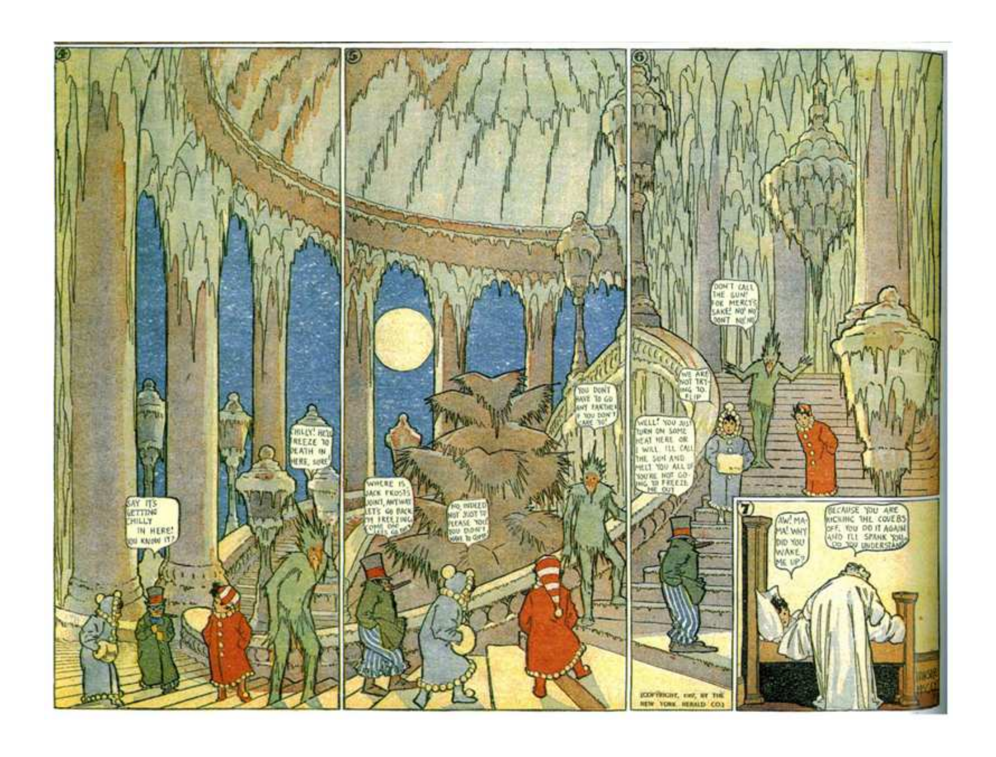


FIG. 16. MCCAY, W. *Little Nemo,* in The New York Herald, 27/1/1907.

Conclusiones

Antes de que pioneros como Pastrone, Griffith y Murnau dieran al *travelling* y la *panorámica* similares propósitos retóricos durante las décadas de 1910 y 1920, McCay ya se los había dado en el cómic.[24] Y aunque ya antes otros directores habían incorporado estos movimientos de cámara en sus películas, como por ejemplo *Rescued by Rover* (1905), de Cecil Hepworth,[25] no fue hasta la aparición de *Cabiria* cuando se les empieza a dar un sentido propiamente narrativo. El hecho de que ambos medios compartan el antecedente de la cronofotografía, hace que cine y cómic vayan descubriendo casi simultáneamente las posibilidades de movimiento que les ofrece el

[24] David Bordwell da el nombre de "travelling motivado" al travelling con intencionalidad retórica y atribuye a Griffith y a Murnau la popularización de su uso. BORDWELL, D. *On film style*. Cambridge, Massachussets, Harvard University Press, 1997, p. 101.

[25] MOIX, T. *Op. cit.*, p. 75.

encuadre fotográfico. Sin embargo, estas posibilidades se consolidan como recursos estables de su sistema de significación antes en el cómic que en el cine, debido al elevado experimentalismo de los primeros cómics en la prensa estadounidense.

Atendiendo a la investigación de Kunzle, la narración gráfica en el medio impreso es un fenómeno tan antiguo como lo son el grabado y el libro. Sin embargo, la forma de narrar una historia con imágenes no siempre ha sido la misma. Desde la invención de la imprenta hasta principios del siglo XVIII, las viñetas funcionaban como estampas individuales cuya comprensión dependía totalmente del texto que las acompañaba. En el siglo XVIII, gracias al mayor detalle que le ofrece la técnica del aguafuerte, William Hogarth desarrolla un sistema de signos gráficos que le permite dar coherencia a la secuencia de imágenes y que cada una de estas se pueda expresar por sí misma, sin necesidad de texto.[26] Al introducir el libro como soporte de sus historietas, Rodolphe Töpffer acaba con las limitaciones de espacio haciendo posible la segmentación de las escenas y el desarrollo de estas a lo largo de un número variable de viñetas. Poco después de que el peculiar modo narrativo de Töpffer se extendiera incluso a otros soportes más condicionados por los límites de espacio, como por ejemplo, las revistas satíricas, aparece la cronofotografía, dotando a la narración gráfica de la posibilidad de representar secuencialmente el movimiento e incrementando considerablemente sus recursos dramáticos. Los primeros cómics de Reinicke, Öberlander, Steinlein y McCay ya no se contentan con narrar los cambios que se producen en el mundo y en sus personajes, sino que además los muestran imagen por imagen, partiendo de la observación detallada de la realidad.

El cambio tecnológico, y sobre todo el uso del libro y la invención de la cronofotografía, es el motor de la evolución formal de la narración gráfica, produciendo la aparición de nuevos recursos que, según se van consolidando e incorporando al sistema de significación del medio, acaban por transformarlo cualitativamente. Por esa

[26] BARTUAL, R. "William Hogarth's A Harlot's Progress: the beginnings of a purely pictographic sequential language", en *Studies in Comics*, vol. 1, n.º 1 (2010), pp. 83-105.

razón propongo reservar el uso del término “cómic” para referirnos a esta última encarnación de las narraciones gráficas que se define por la representación secuencial del movimiento y por su tendencia a presentar los acontecimientos narrativos de forma dramatizada. De esta manera podremos evitar los inconvenientes que plantean definiciones en extremo formalistas como la de McCloud, al tiempo que nos permite situar el cómic en el preciso contexto tecnológico e histórico al que pertenece.

Bibliografía

BARTUAL, R. “William Hogarth’s A Harlot’s Progress: the beginnings of a purely pictographic sequential language”, *Studies in Comics*, vol. 1, nº 1, Bristol, Intellect, 2010, pp. 83-105.

BORDWELL, D. *On film style*. Cambridge, Massachussets, Harvard University Press, 1997.

COUCH, N. C. C. “*The Yellow Kid* and the comics page”, en VARNUM, ROBIN Y GIBBONS, CHRISTINA T. (eds.). *The Language of Comics: Word and Image*, Jackson, University Press of Mississippi, 2001, pp. 60-74.

GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Madrid, Astiberri, 2010.

GAUDREAULT, A. y JOST, F. *Le récit cinematographique: cinéma et recit II*. París, Nathan. *El relato cinematográfico*. Trad. de PUJOL, L., Barcelona, Paidos, 1995.

GROENSTEEN, T. Y PEETERS, B. *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*. París, Hermann, 1994.

GUBERN, R. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona, Península, 1972.

GUBERN, R. Y GASCA, L. *El discurso del cómic*. Madrid, Cátedra, 1990.

HARGUINDEY, B. “As Cantigas de Santa María: obra mestra das orixes da historieta”, *Boletín galego de literatura, nº* 35, Santiago de Compostela, Universidade de Santiago de Compostela, 2006, pp. 47-59.

HEER, J. “Comics and Photography: Research Note 1”, *Comics Comics Magazine*, 4 de febrero, 2010, disponible *on line* en: http://comicscomicsmag.com/2010/02/comics-and-photography-research-note-1.html

KUNZLE, D. *The History of the Comic Strip, vol. 1: The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. Berkeley, California, University of California Press, 1973.

—*The History of the Comic Strip, vol. 2: The Nineteenth Century*. Berkeley, California, University of California Press, 1990.

MOIX, T. *La gran historia del cine.* Vol. 1, Madrid, ABC, 1995.

MUYBRIDGE, E. *Animal Locomotion*. Vols. 1-3, Mineola, Nueva York, Dover Publications, 1887 [1979].

RICKMAN, L. “*Bande dessinée* and the cinematograph: visual narrative in 1895”, *European Comic Art*, vol. 1, nº 1, Liverpool, Berghahn Journals, 2008, pp. 1-19.

SMOLDEREN, T. “Of Labels, loops and bubbles, solving the historical puzzle of the speech balloon", *Comic Art, 8*, Oakland, Buenaventura Press, 2006.

—*Naissances de la bande dessinée*. Bruselas, Les Impresions Nouvelles, 2009.

TÖPFFER, R. “Essay de Physiognomonie”, en GROENSTEEN, T. Y PEETERS, B. (eds.). *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*. París, Hermann, 1994, pp. 184-225.

WILLIAMS, A.L. *Republic of images: a history of French filmmaking*, Cambridge, Massachussets, Harvard University Press, 1992.



La grafía en la historieta: evolución de la combinación de texto y dibujo en los orígenes y primer desarrollo del cómic

OCTAVIO BEARES

Octavio Beares San Martín (Oviedo, 1970) es licenciado en Geografía e Historia por la Universidad de Santiago de Compostela, y diplomado en Restauración y Conservación de Bienes Culturales por la Escuela Superior de Conservación y Restauración de Pontevedra. Comienza a escribir sobre cómics en su blog personal, *El Octavio pasajero,* y posteriormente en el blog *Serie de Viñetas*, especializando esta bitácora del *site Gente Digital* en historieta. Colabora en medios digitales como *Culturamas* o la revista *Viñetas en Palabras*. Cofundó en 2012 el blog *Quadriños*, del diario digital *Praza Pública*. Ha escrito sobre historieta en medios impresos (puntualmente en *Guía Cicerone* y *Xornal de Galicia*, en *Rockdelux* entre 2011 y 2012) y desde 2009 realiza una sección quincenal sobre cómic en *Faro de Vigo*, donde también colabora como crítico de música. Participa en el magacín "A estación", de *Radio Redondela*, hablando de tebeos. Ha organizado los *Primeiros Encontros coa banda deseñada. O cómic no museo*, para el Museo de Pontevedra, en 2012. Codirige *CuCo, Cuadernos de cómic*.

RESUMEN

Proponemos en el presente estudio una aproximación a uno de los fenómenos más característicos de la historieta: la inclusión de letra escrita en un contexto de narración gráfica. Se trata de un estudio que aborda una perspectiva cronológica de la historia del cómic desde sus primeros pasos hasta la consolidación y popularización del medio como referente cultural *mass media* (años treinta del siglo XX). Nuestra intención es analizar el nacimiento e implantación de una relación entre grafía e ilustración que tiene en la historieta un caso único, dentro del mundo de las artes.

ABSTRACT

The present essay purposes a studio of one of most characteristic signs of comics: the mixing of drawings and letters into a context of graphic narrative. This work is a

chronologic study of the history of comic, beginning in its early first stepts and ending in 30's, the decade of mass media recognition for comics. Our intention is the analysis of a process: the birth and implantation in a historic process of a relationship in between letters and illustration. An unique case in all arts.

Introducción

Puede resultar curioso al lector que comience presentando mi trabajo proponiendo una contradicción. Frente a una máxima que define a la historieta como un arte híbrido de letra y dibujo, soy de la opinión de que no es una aseveración del todo justa con el cómic como medio. No cabe desarrollar ahora dicha cuestión, pues será explicada a lo largo del presente texto, pero sí aclarar que veo más esencial como elemento definidor la capacidad narrativa de la propia imagen que no la necesidad de que esta se combine con letra escrita.

Sin embargo trataré en este trabajo, precisamente, la historia de un amanecer y primer desarrollo en el arte del cómic que vinculo a una evolución en la interacción de la letra y las ilustraciones en la historieta, cual si la naturaleza del medio pudiera ser dependiente de dicha mezcla. Bien, pienso que la esencia realmente sustancial y profunda del cómic es una cosa muy distinta a la realidad de su crecimiento, y por eso no cabe hablar de paradoja. De un modo objetivo debemos reconocer que la evolución del medio ha ligado, desde sus orígenes, a dos polos en apariencia opuestos como son la letra y la escritura, de la ilustración o la representación de la realidad a través del dibujo secuenciado.[1] Y de esa ligazón primigenia deriva buena parte de la riqueza del llamado noveno arte.

Este es el campo de estudio que nos proponemos aquí, que deriva de esta mezcolanza en absoluto contra natura.

[1] La idea de que el cómic se caracteriza por la disposición de varias estampas ordenadas con la intención de crear una secuencia lineal, temporal, en una estructura de narración elíptica mediante sucesión de imágenes también es muy común. Pero la realidad es que existen experiencias de historieta no secuencial que demuestran las muchas posibilidades, aún por explotar, del cómic como medio narrativo.

En otro orden de cosas, hay que hablar sobre la naturaleza de las imágenes seleccionadas. Mi preferencia en principio era buscar ejemplos en su idioma original. Si interesa plantear como muestras instructivas aquellos cómics que sean originales es, evidentemente, porque se intentan analizar las características de una letra que poseerá condición icónica, de dibujo, como se verá a lo largo del estudio. Y lo mejor es, entonces, acudir al original, a la obra en su propio idioma. Es pertinente reflejar las grafías reales, antes que los esfuerzos, a veces más que notables, por traducir y reescribir al castellano dichos textos.[2]

También soy consciente de una omisión durante todo el presente texto que merece ser citada, ya que se trata de un cómic sin duda muy popular: el manga japonés posee evidentemente una caligrafía que nos es ajena, un modo de escritura de iconicidad tan propia como exótica a nuestra mirada, cuyos valores intrínsecos no podemos comprender completamente. Tampoco, por eso mismo, entiendo útil acudir a versiones traducidas de tebeos nipones, con alfabeto occidental. Las diferencias entre la letra oriental y la latina resultan excesivamente grandes como para imaginar que lo que se traduce traslada correctamente todos los efectos (en tanto que grafema y en tanto que dibujo) del original japonés (forma, tamaño, disposición en la página de los textos, etc.). Y en caso de centrarnos en ejemplos originales, la intencionalidad de dicha grafía nos permanecerá oculta, o peor, nos podría resultar equívoca al desconocer dicha lengua y su particular escritura. Aunque en ocasiones me creyese capaz de discernir no pocos ejemplos por su contexto y dada la universalidad de los recursos del cómic, no deja de ser un atrevimiento aventurado que prefiero descartar metodológicamente.

En definitiva, con este recorrido veremos que, incluso centrando nuestra atención en un único aspecto de los muchos que pudieran ser estudiados en relación a la narración gráfica, tal es la riqueza histórica y formal del noveno arte que quedará

[2] Es cierto que en ocasiones podría ser más eficaz el empleo de traducciones, en tanto que sea pertinente la comprensión de lo escrito para su análisis, pero no lo he considerado necesario en el presente trabajo. Veremos en futuros ensayos la pertinencia de sacrificar la versión original en aras de apoyar nuestro discurso teórico.

revelada su naturaleza compleja y, para quien firma, apasionante e inagotable. El cómic, la historieta, es un campo vasto en el que perderse, un crisol donde, confluyendo ilustración, literatura, pintura, diseño y otras disciplinas, de la amalgama surgió allá en la era de la máquina de vapor un arte nuevo. Hoy aún se muestra vital, pleno de posibilidades y asentado sobre unas bases que lo hacen digno de estudio. Comencemos pues.

Evolución de la combinación de texto y dibujo en los orígenes y primer desarrollo del cómic

Podría parecer, aunque solo sea por argumentos cuantitativos, que por cómic cabe entender la narración impresa donde texto e imagen se combinan en una secuencia, generalmente de orden temporal, a los efectos de transmitir una historia. O algo parecido. Pero la realidad es que el empleo de palabra escrita no debe entenderse como algo intrínseco o un elemento necesario para completar la naturaleza de la historieta. En la FIG.1 podemos "leer" dos páginas que carecen de letra alguna: la secuencia discurre visualmente y no precisa de textos para su completo entendimiento.



FIG. 1. *El Muñeco de nieve*. Raymond Briggs, 1978.

Este ejemplo, además, pertenece a una obra carente por completo de elementos de escritura. Crear un cómic con estas características no es una decisión arbitraria en absoluto, pues su autor busca deliberadamente un determinado tono narrativo. Estas páginas y cualquier otra de la misma obra, *El muñeco de nieve* de Raymond Briggs (1934), son un caso claro de tebeo desarrollado con imágenes dibujadas, sin intervención de la grafía.

La narración en imágenes sucesivas sin el apoyo de textos no es frecuente, cierto, si bien tampoco resulta exótica. No ya en historietas totalmente sustentadas por una historia que prescinde de la palabra escrita para su desarrollo, sino en numerosos casos que buscan cierto efecto dramático de la imagen pura en la planificación de una secuencia. Por ejemplo, en el inicio de *Verano Indio*, de Hugo Pratt (1927-1995) y Milo Manara (1945), que vemos en la FIG. 2 y que es el arranque de unos sucesos que suponen seis páginas silentes, en total. Se narra aquí el ataque por parte de unos jóvenes amerindios a una muchacha de las colonias, y las inmediatas consecuencias de dicha acción. Esta escena, sin presencia de lenguaje textual y apuntalada en lo puramente gráfico, expresa con su planificación, sus contrapicados, y por supuesto con su ausencia total de grafías, una atmósfera trágica.

El incorporar o no la escritura a una determinada escena en un tebeo, por tanto, será antes una opción narrativa que un elemento definitorio.

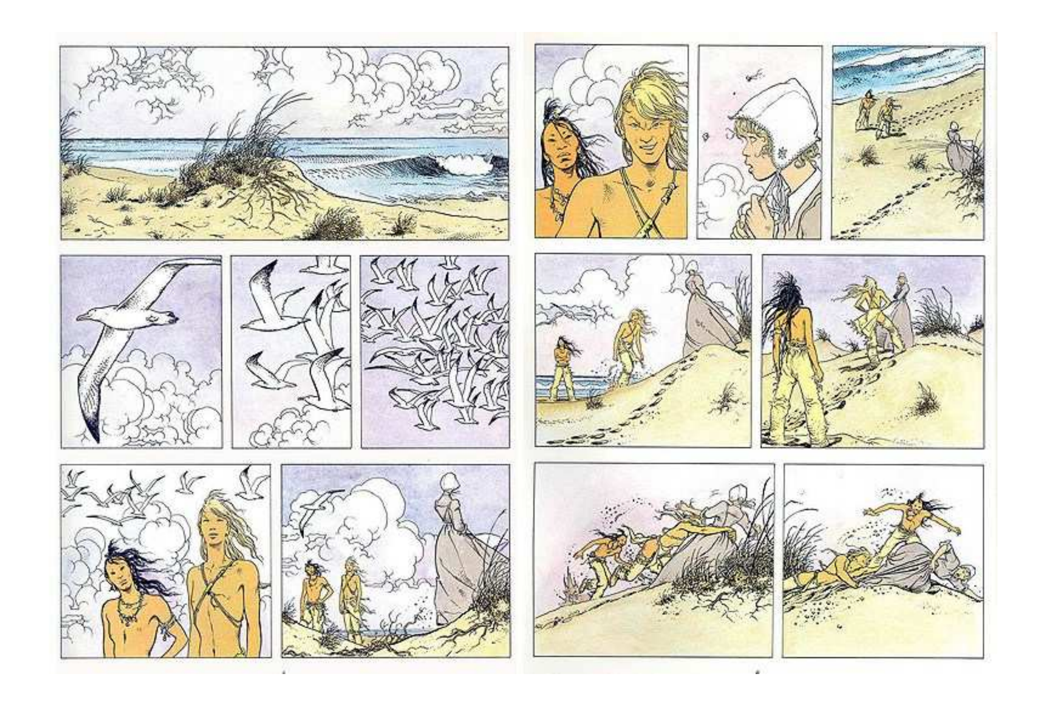


Fig. 2. *Verano indio*. Hugo Pratt y Milo Manara, 1986.

En este sentido, y sin ánimo de extenderme más allá en este punto ni de ofrecer más ejemplos al respecto, hay que concluir que la esencia de la expresión comicográfica[3] se encuentra en la capacidad narradora de la imagen, y en mayor medida en la de la sucesión de imágenes en secuencia ordenada. No, pues, en la mixtura de letra escrita y dibujo. Pero si atendemos a los hechos históricos vemos que en el ánimo de crear unos parámetros del método narrativo de la historieta, desde sus inicios en el siglo XIX la grafía se ha imbricado con la ilustración y el dibujo secuenciado.

Es natural, podemos llegar a sentenciar, en tanto que el cómic es ante todo un artefacto de narración derivado primigeniamente del humor gráfico de prensa.[4] Los

[3] Término acuñado por Rubén Varillas (VARILLAS, R. *El cómic: texto y discurso. Una propuesta de análisis narratológico.* Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2007). Varillas lo define en su tesis como un “adjetivo creado por su afinidad con términos similares dentro del mundo de las artes narrativas visuales (fotografía > fotográfico, cinematografía > cinematográfico, etc.)” (VARILLAS, R. *Op. Cit*., p 33).

[4] O incluso de experiencias anteriores, aunque también ligadas al auge de la imprenta, como las series de grabados de William Hogarth, predecesor de la narrativa gráfica con sus *Moral modern subjects*, iniciadas en 1732. Para una mayor aproximación a los logros de Hogarth, cf. ALTARRIBA, A. *Los inicios del relato en imágenes. los grabados de William Hogarth*. Vitoria, Comisión de Álava de la Real Sociedad

autores que en las primeras décadas del siglo XIX pergeñaban lo que sería la historieta como un modelo autónomo y único de transmitir historias, lo hicieron empapados de su propia cultura y su propio momento histórico. Hablamos de la era industrial, la del nuevo urbanismo y del auge de una prensa de distribución masiva, en la que fue muy popular la chanza, la ironía y la denuncia política o social a través de la comicidad de la viñeta satírica. Y la viñeta satírica mezcla para sus propios fines lo dibujado con lo escrito, dando un claro modelo para los autores que, como Richard F. Outcault o Rodolphe Töpffer algunos años después, pretendían otras metas, ajenas a la mofa cáustica propia del humor gráfico de los diarios.

Es pertinente introducir la figura del suizo Rodolphe Töpffer (1799-1846), autor del ejemplo de la FIG. 3. De oficio maestro, fue profesor de retórica en la Academia de Bellas Letras de Génova y llegó a fundar su propia escuela en 1825, el dibujante buscaba una forma de realizar cuentos para sus alumnos, desarrollando historias de una página, ideas y narraciones que no cabrían en una sola imagen cómica. Sus balbucientes tebeos se plasmaron en libros desde 1827, volúmenes que recopilaban historias gráficas como *Histoire de Mr. Vieux-Bois*, de ese mismo año, donde además de imágenes consecutivas enmarcadas en viñetas observamos la utilización consciente y metódica de didascalias. Dicho recurso consiste en textos que, bajo cada imagen dibujada, la complementa describiendo la acción y añadiendo contenido a lo expresado icónicamente por medio del dibujo. Una historieta de Töpffer no se entiende del todo sin leer los textos de apoyo, pareados descriptivos de una acción. Pero tampoco puede comprenderse obviando las ilustraciones que acompañan a esas cartelas de texto, pues son la plasmación definitiva de dichos actos y la representación de los mismos sobre el

Bascongada de los Amigos Del País, 2006. Disponible *on line* en http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/los_inicios_del_relato_en_imagenes_los_grabados_de_william_hogarth.html

papel. Es un primer signo del entendimiento, desde su origen como arte, de la letra y la imagen en el cómic.[5]



FIG. 3. *Les amours de Mr. Vieux-Bois*. Rodolphe Töpffer, 1827.

En esta misma época encontraremos otros ejemplos donde además comienzan a producirse los primeros personajes fijos. Esto es, aparece un protagonista de la acción, que lo será de sucesivas historias relatadas con posterioridad. La identificación por parte del lector de un personaje, un carácter reconocible y familiar, será otra característica importante del medio ya desde los primeros pasos de la historieta, al llevar a primer término el elemento comercial que se une al cómic desde sus inicios. Como historias populares que se reproducirán en diarios o en revistas,[6] los tebeos empiezan a explotar el gancho del personaje fijo. Así cabe citar *Max y Moritz* del alemán Wilhelm Busch (1832-1908), nacida en 1865, y donde los textos de apoyo vuelven a ser un elemento de

[5] Se puede señalar para apreciar la consideración de estas nuevas y emergentes formas artísticas, que el propio Rodolphe Töpffer mostraba escaso interés u orgullo personal hacia su hallazgo, ya que su afán era convertirse en un reconocido escritor literario. Aunque efectivamente lo tentó, escribiendo obras como *La Bibliothèque de Mon Oncle* (1832), la creciente fama de su obra historietística y la reafirmación popular del cómic como forma artística, asocian hoy su nombre, indeleblemente y para su mayor gloria, al de los grandes pioneros de la historieta, cuando no se lo cita directamente como creador del noveno arte.

[6] El periódico fue el seno para el cómic en Estados Unidos, siendo Europa más receptiva al fenómeno de las revistas, con cabeceras como *Comic Cuts* en Gran Bretaña, nacida en 1890 y que aglutinaba diversos títulos de historieta combinados con relatos literarios para infantes.

narración asociado a las estampas secuenciadas en el estilo acuñado por Töpffer. Ahora en un tebeo sobre las travesuras de dos niños hermanos, uno rubio y otro moreno.[7] Otro ejemplo de textos didascálicos tempranos es el de la obra del catalán Apeles Mestres[8] (1854-1936), y la lista de nombres propios podría extenderse. Lo interesante para este estudio, en fin, será determinar cómo en sus inicios el desarrollo de la imbricación de lo textual en la página dibujada supone un tanteo, por parte de todos estos pioneros del cómic, y que al tiempo, como ya he apuntado, parte de modelos pretéritos.

Ciertamente hay que reconocer que la combinación de didascalias con ilustraciones para conformar un relato no es nueva, y podremos rastrearla en el ya citado artista británico William Hogarth (1697-1764) o también en los romances de ciego del siglo XVII o en las Aleluyas mediterráneas, que se datan hasta el temprano siglo XVI, como por ejemplo el *Libro del juego de las suertes* (1528) del impresor Juan Joffre. Sin embargo hay que matizar que no hablamos, en estos casos, de cómic ni de proto-cómic, sino de un claro precedente.[9] El ser humano es de naturaleza comunicativa, y los elementos para comunicarnos de un modo perdurable son en cierto modo recurrentes. Más antiguo que la escritura es, y puede rastrearse, el afán por contar historias y transmitir mensajes con imágenes. Incluso con imágenes dispuestas en secuencia lógica,

[7] Ciertamente *Max y Moritz* supone la fundación de un prototipo que nos es muy cercano, el de los niños traviesos, con un famoso sucesor español, *Zipi y Zape*, de Josep Escobar (1908-1994), que creó la serie en 1948 para la editorial Bruguera.

[8] Apeles Mestres es considerado uno de los pioneros del cómic español, ya que *Un enterro a la montanya*, publicada en 1786 en *La llumanera de Nova York*, puede situarse como uno de los ejemplos tempranos de historieta patria.

[9] Antonio Martín define las aleluyas. MARTÍN, A. "Historia de las lecturas infantiles. Las aleluyas (Primera lectura y primeras imágenes para niños (siglos XVIII-XIX)", en *CLIJ*, nº 179 (Febrero de 2005): "En las aleluyas hay una lectura de las imágenes y paralelamente una lectura de los textos que las apoyan. Así evolucionan desde su primer estadio como juego o como catálogo de imágenes curiosas o exóticas, con cierto valor didáctico, al más complejo de una historia que se narra a través de una síntesis de imágenes aisladas —que implica un importante esfuerzo de elipsis, tanto en los autores como en los lectores— en las que se recogen una serie de momentos significativos de la biografía, el relato o la novela que constituye el tema de las viñetas de la aleluya." (MARTÍN, A. *Op. Cit*., p. 52). Y añade: "En cualquier caso no hay que exagerar la importancia del valor narrativo del lenguaje expresivo de las aleluyas, ni forzar la argumentación para presentarlas como el paso inmediatamente anterior al cómic (…) En realidad, la secuencia narrativa de la aleluya es muy primitiva." (MARTÍN, A. *Op. cit.*, p. 53).

bien comunes en la historia del arte, desde las pinturas del Imperio Egipcio a las predelas de retablos góticos. Muchos de esos recursos serán aprovechados en el nuevo vehículo transmisor de historias para las masas en el siglo XIX.

Por eso no nos debe extrañar el ejemplo de la FIG. 4, estampa satírica dibujada y escrita por Thomas Rowlandson (1756-1827). Data de 1784 y en ella apreciamos todos los elementos que se repetirán en la historieta: didascalias o cartelas, globos o bocadillos… muchos de ellos, evidentemente, aprehendidos de la tradición de la historia del arte, como hemos señalado.

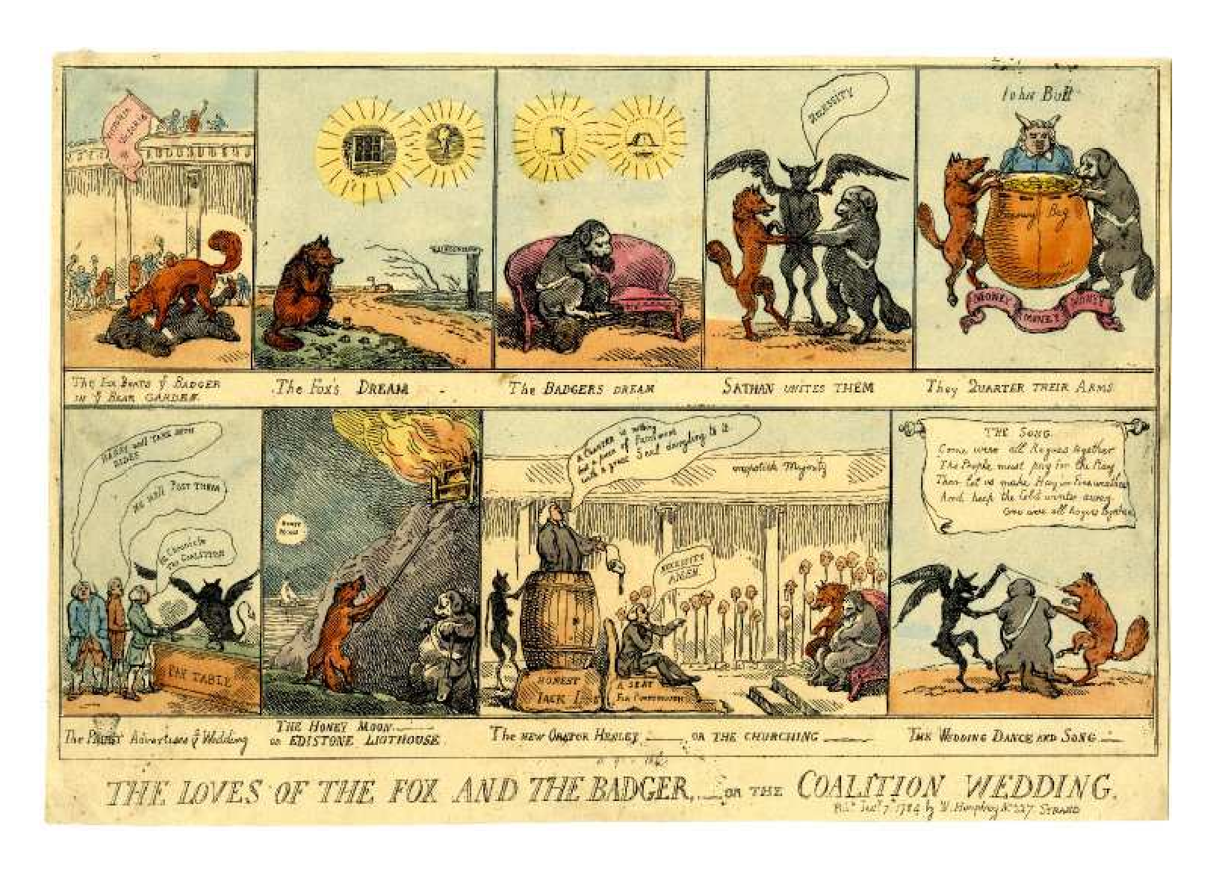


FIG. 4. *The loves of the fox and the badger*. Thomas Rowlandson, 1784.

El globo o bocadillo, lo vemos aquí, es una figura geométrica, habitualmente una esfera, de la que brota alguna suerte de elemento direccional (un hilo, un rabillo…) y que contiene en su interior un texto que los lectores debemos entender como un diálogo. De este modo se referencian las palabras concretas que emite un personaje determinado, representado en la estampa o que actúa fuera de campo. Hoy es habitual ver globos de

diálogo y a nadie se le escapa su significado, sin embargo el concepto precisa de un proceso mental elaborado para poder asimilarlo, si no tenemos el recurso de la experiencia y el conocimiento. Si trasladamos esta idea a la historia del cómic, evidentemente ese proceso mental consistirá en la búsqueda de fórmulas para expresar las palabras de personajes representados icónicamente, y encontrar el mejor modo de hacerlo no es sencillo. De hecho ha sido una evolución creativa de siglos de historia del arte.[10]

Pero volviendo al tebeo de Töpffer, y entendiendo que la historieta nace híbrida y de elementos preexistentes, no es menos verdad que lo hace para un tiempo nuevo. En este sentido de su mezcla de escritura y dibujo resulta también algo diferente, donde el empleo de la letra irá más allá de lo funcional o lo accesorio para convertirse en objeto prioritario. A partir del autor suizo se puede apreciar, en los venideros autores de historieta, un camino de refinamientos formales, con una evolución imparable. Podemos decir que lo pragmático, tomar elementos de narración previamente tanteados en la historia del arte porque así se podrá contar una historia, se convierte en lo primordial: se da a la reformulación de esos ardides una nueva naturaleza estética y también narrativa.

Hoy podemos ver que los historietistas de fines del siglo XIX y principios del XX, cada vez con mayor consciencia a medida que los cómics se instauran y normalizan, entendían la combinación de letra con imagen secuenciada como el germen de un medio de comunicación nuevo. Un oficio ligado a los nacientes *mass media*, al auge del periódico y las revistas que eran producidas, distribuidas y finalmente consumidas en masa por un nuevo espectro social (burguesía, proletariado, etc.). Un arte nuevo, en definitiva, para un hombre nuevo, contemporáneo, que disfruta en sus diarios o revistas de esas historias que se ven y se leen, a medio camino de las estampas y de la escritura.

[10] El arte ha representado el acto de hablar en numerosas ocasiones; por ejemplo, no es inhabitual en escenas góticas de la Anunciación poder leer las palabras del arcángel en una filacteria que nace de su rostro o sus manos. Buen ejemplo es en el *Retablo Mayor de San Miguel* (Anento, Zaragoza), del Maestro Blasco de Grañén (pintor documentado entre 1422 y 1459), en la tabla de la Anunciación, o la del Profeta David.

Los primeros autores potenciaban el uso de letra escrita porque es práctico y ya ensayado, como vimos. El fin último de la natural convivencia de grafía e ilustración es la legibilidad del conjunto como un todo, y en este sentido las primeras rotulaciones,[11] sean manuales o de imprenta, apenas atienden a un axioma único: lo escrito debe ser claro y de fácil lectura. El cómic naciente quiere penetrar en un mercado, es un nuevo artefacto narrativo y esta balbuciente historieta aún no se plantea aspiraciones autorales. Recién nacida, no es su prioridad, ni posee la consideración elevada de una bella arte, para pretender esa ambición artística que sí suponemos al cómic hoy por hoy. Muy al contrario, se entiende como un producto de consumo, busca al lector y a cuantos más lectores mejor, y los quiere fidelizar. Pero como toda disciplina creativa, los nuevos autores irán haciendo de su obra un lugar de tanteos, experimentos y hallazgos.

Richard F. Outcault (1863-1928) es tenido, en los Estados Unidos de América, como uno de esos tanteadores. De hecho, se lo señala como el padre verdadero de la historieta. Lo dudo, y otros muchos también dan por desfasada semejante aseveración ante la realidad de autores anteriores, como los aquí citados y otros muchos. Pero hay que reconocer la magnitud de la figura de Outcault, y otorgar todo merecimiento a la fama mundial de su tira *The Yellow Kid and his new phonograph*, publicada en 25 de Octubre de 1896 en el diario *Journal*, concretamente en su suplemento dominical *American Humorist* (FIG. 5).

[11] Ahondaremos en el concepto de la rotulación en el siguiente capítulo, pero quede apuntado que por rotular debe entenderse la acción de escribir y dibujar palabras en la página de historieta.



FIG. 5. *The Yellow Kid*. Richard F. Outcault, 1896.

El Niño Amarillo había nacido en 1888, pero consistía en una suerte de *tableau*, una gran escena única donde a su vez se desarrollaban diferentes situaciones, siempre con un personaje fijo y protagonista, un niño barriobajero que lucía un camisón amarillo sobre el que se leían mensajes escritos a modo de ideas, pensamientos o sentencias. Curioso efecto que antecede quizá al monólogo interior en el cómic moderno, pero que no se acompañaba de otros recursos como la secuencia o los globos de diálogos. Todos ellos sin embargo sí aparecen perfectamente conjuntados en la tira del fonógrafo. En ella el personaje es protagonista de una historia explicada en dibujos sucesivos, en la que se asusta ante la habilidad de su reproductor de discos para hablar. Pero sorprendido descubrirá qué es lo que realmente está ocurriendo, cuando en la última imagen (viñeta si se quiere, si bien carente de marco), de la caja sale un loro parlanchín que se escondía en su seno. Todo ello se nos explica haciendo una mezcla refinada (más para su tiempo, más aún si la entendiéramos como pionera) de personaje fijo, imagen secuencial, cartelas, bocadillos y por supuesto los citados textos inscritos en el camisón del crío.

En la segunda parte de este trabajo nos centraremos en explicar, entre otras cosas, los diferentes modos y lugares en que la letra escrita recibe cobijo dentro de la historieta, pero quedan iluminadas las principales, sin duda, en este ejemplo temprano. Desde aquel 1895 han pasado muchas cosas, pero no todas inmediatamente: ni otros autores ni el propio Outcault parecieron ser conscientes del logro formal alcanzado con la anécdota del loro y el niño. Acaso porque, en realidad, todos estos elementos existían ya, separadamente o en diversas combinaciones, y la falta de perspectiva impedía comprender que *The Yellow Kid and his new phonograph* lograba una acertada y completa conjunción. La reacción no fue inmediata en el mercado norteamericano, incluso el propio Outcault volvió a sus formas anteriores, pero evidentemente llegó, y pronto el cómic se presenta totalmente desarrollado, en obras como *Little Nemo en Slumberland* de Winsor McCay (1869-1934).

Outcault dejó de dibujar su Niño Amarillo en 1898, Winsor McCay, que inició su carrera como autor de tebeos dos años antes, en 1896, comenzó las andanzas del Pequeño Nemo en 1905. Siete años los separan, pero el arcaísmo de la sorpresa fonográfica ha desaparecido totalmente en las planchas asombrosamente actuales de McCay. Bien es cierto que la figura de este autor nacido en Michigan se cuenta como la de uno de los mayores maestros de la historia del cómic, pero también es evidente que en la era de la velocidad y las nuevas comunicaciones, la naciente historieta se hace plenamente autoconsciente en unos pocos años. Con *Little Nemo* encontramos la mayor parte de los recursos historietísticos ya maduros, en sus páginas todo recurso resulta pleno y refinado. Podemos aprender qué es una historieta leyendo las aventuras de Nemo, disfrutando además de una experiencia visual asombrosa y de una elegancia narrativa superior a la de muchos de sus coetáneos.

Cada plancha de este cómic era una historia del niño protagonista en Slumberland, "el País de los Sueños", con plasmaciones de una grandiosidad y detallismo inigualado, pero que terminará siempre con una pequeña y discreta viñeta donde Nemo despierta en su cama. Todo es fantaseado, pues, en las maravillosas, pre-surrealistas aventuras del pequeño muchacho.

En las historias soñadas por el niño Nemo podemos apreciar que a principios del siglo XX el cómic ya entiende el papel estético de la letra escrita como imagen visual. Más allá de la idea de utilidad que vemos en los anteriores ejemplos, pronto los dibujantes de historietas comprenden que la grafía es también dibujo. La FIG. 6 propone una plancha de *Little Nemo en Slumberland* de 1905.

En ella asistimos a uno de tantos disparates soñados: un gigantesco pavo arranca del suelo una vivienda, y de ella cae el niño hasta un “lago de rica salsa de arándanos”, citando a la propia obra. Bien, así son las imposibles historias de esta fantasía, pero lo que nos atañe es comprobar cómo McCay ya utiliza de un modo muy consciente la inserción de variados modos de letra escrita. En 1905, y en *Little Nemo en Slumberland*, la noción estética de la letra dentro del noveno arte es ya un hecho. Lo podemos comprobar en el ejemplo. Por un lado abundan las didascalias, con la curiosidad de que cada una (siempre y como es habitual en los primeros tiempos de la historieta bajo su correspondiente viñeta) está precedida por un número que ordena la lectura y la facilita. Si la diagramación ofrece un cuidado e ingenioso esquema compositivo, con la imagen principal en una viñeta circular presidiendo la escena, es cierto que con ello la dirección de la lectura, el orden de la secuencia, podría resultar confuso. Al numerar las didascalias no cabe dudar al respecto y el lector no se pierde en el orden de la lectura, gracias al empleo de los cardinales.

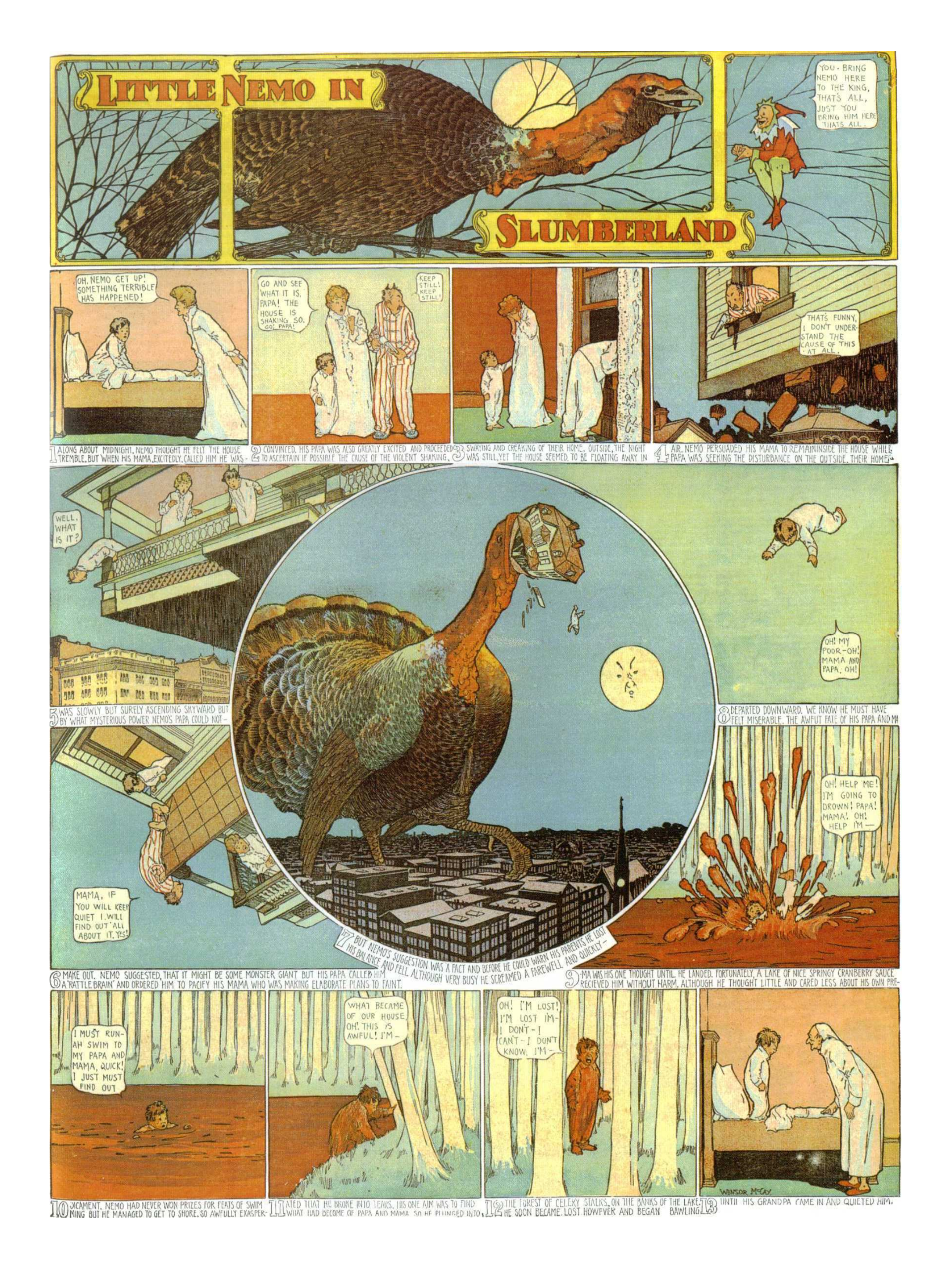


FIG. 6. *Little Nemo en Slumberland*. Winsor McCay, 1905.

Pero hay más elementos dignos de interés: el primero es la intencionalidad y consciencia del autor a la hora de rotular, ya que los diálogos de la obra poseen una grafía diferenciada de la de las cartelas. Además, es evidente el grado de compenetración que se establece entre los distintos elementos gráficos y textuales si

atendemos a cómo el autor dispone la didascalia que explica el óvalo central, pues esta mantiene y respeta la naturaleza curva de esa estampa. Porque no solamente se trata de una viñeta de forma oval, sino que lo representado en su interior, la ilustración del enorme pavo con su cola y su buche, la luna al fondo, incluso el reloj bien iluminado del campanario en medio de la ciudad nocturna, muchos son los elementos esféricos de la viñeta. El "dibujo" de la frase explicativa respeta esta idea, pues es la única en toda la página en que el trayecto visual del párrafo es curvo.

Estamos en las primeras décadas del siglo XX. Las historietas ya son parte del mundo moderno, son leídas masivamente en prensa diaria y revistas. Sus códigos son reconocidos y comienzan a ser asimilados, tanto por los lectores como por los autores. Y uno de esos códigos, evidentemente, es el empleo de letra escrita que se entiende en su papel gráfico-narrativo, y por tanto como un elemento más de la composición visual de la viñeta y de la página. Elemento visual que narra, no solo por lo que dice esa letra, sino por su lugar en la página y por su propia forma, su caligrafía. En este sentido, si comparamos la obra de Töpffer o incluso la de Outcault, por acudir a algún ejemplo previo, con la FIG. 7, comprobamos cómo la sensibilidad del autor de cómics ha evolucionado rápidamente. La imagen corresponde a una plancha de *Krazy Kat* del 2 de Julio 1916. Su autor es George Herriman (1880-1944) y atendiéndole seguimos entre pioneros y sus obras maestras. La conocida "Gata Loca".[12]

Herriman domina los recursos de la narración comicográfica, la composición de la página y el papel de cada uno de los elementos propios de la historieta, con los que se atreve a jugar y probar novedosos e inventivos recursos. En este sentido podríamos citar la imaginación que aplica en las diagramaciones de cada plancha como elemento gráfico unitario y como componente fundamental de la narración, rítmico en cierto sentido; o el carácter marcadamente simbólico de su dibujo, reducido a lo esencial; o la imaginación

[12] Aunque "Gata Loca" es una inexacta traducción, pues Herriman, muy conscientemente, jamás esclareció si el sexo de su felino era masculino o femenino. Algo que la lengua inglesa, al no anticipar el género en el sustantivo, ayuda a potenciar. Además, si traducimos literalmente al inglés Gata Loca escribiríamos Crazy Cat, frente al empleo de la letra "K" que elige el autor: *Krazy Kat*.

del dibujante, que eleva sus espacios narrativos al grado de lugares oníricos. También su refinada caligrafía es algo a destacar y atender. Al igual que los dibujos de sus caracteres antropomórficos son básicos, planteados con economía de trazos pero dotados de plasticidad y dinamismo, la rotulación potencia sensaciones análogas, con un estilo de escritura enormemente vivaz, de trazo levemente sinuoso, muy “icónico”. Entrecomillamos, porque hay que insistir en este hecho: la letra, ya plenamente concebida como parte consustancial del dibujo, y en tanto que elemento dibujado, posee propiedades expresivas previas al significado de las palabras. La grafía que Herriman diseña y escribe (rotula, dibuja) aporta un tipo de información específico, que es anterior a su significado. En resumen, es mensaje previo a la propia lectura por su forma, tamaño y disposición.

Además, cuando ocupa espacios concretos como globos o filacterias dicho dibujo de las palabras se plasma cuidando espacialmente el todo armónico que es la combinación letra-espacio contenedor (por ejemplo una línea de diálogo dentro de un globo). Redunda este hecho en el cuidado gráfico que Herriman pone en la rotulación entendida como elemento visual, uno más de los que la página presenta al lector. Se cuida la rotulación, por tanto, porque como dibujo[13] emite en sí misma un mensaje, y porque como “dibujo” es parte gráfica del todo que es cada plancha y busca una armonía visual.

[13] La caligrafía dentro de un cómic debe entenderse también como dibujo: forma parte del todo visual que es la página, integrándose con los demás elementos visuales de la misma. En este sentido los autores de cómic cuidan la letra escrita del mismo modo que el trazo de su dibujo, ya que ambos están dotados de cualidades expresivas dado que son formas gráficas. La letra, obviamente, va más allá pues genera un significante al formar palabras y frases.

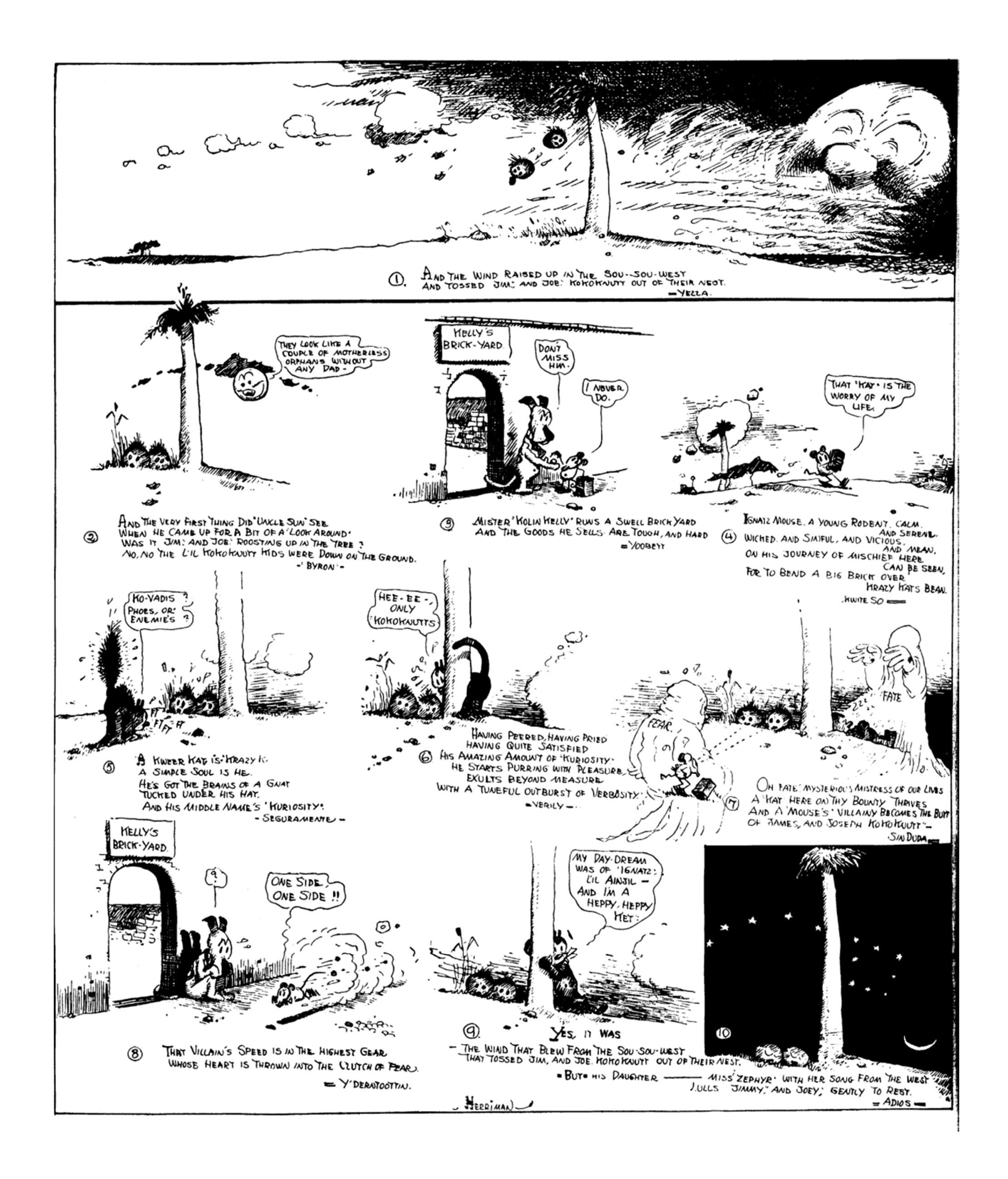


FIG. 7. *Krazy Kat*. George Herriman, 1916.

Como vemos en los dos últimos ejemplos, en las primeras décadas del siglo XX se ha trascendido definitivamente el tanteo por motivos prácticos de los pioneros para adentrarnos plenamente en un modo consciente de entender la historieta como una conjunción equilibrada de diferentes elementos. Equilibrada, narrativa y estética.

Krazy Kat nos sirve además para introducir otro concepto, para el que debemos adentrarnos brevemente en la historia y los personajes. Básicamente este cómic

desarrolla chistes de una página sobre tres protagonistas fijos (con un generoso elenco de secundarios). Todo pivota en torno a Krazy, un gato o gata[14] enamorado de un ratón, Ignatz, el cual desprecia al felino y se lo manifiesta a ladrillazos… que el minino considera pruebas de amor. No así el agente de la ley, el cánido Ofissa Pupp, que generalmente interpreta la agresión en términos legales. Esto le lleva a detener al roedor no diremos en cada gag, pero sí muy a menudo. Queda claro entonces que hay un acto recurrente en estas historias: ese ladrillazo de tintes sadomasoquistas propinado por Ignatz a Kat,[15] que como vemos en la FIG. 8, se plasma gráficamente con el empleo de onomatopeyas.

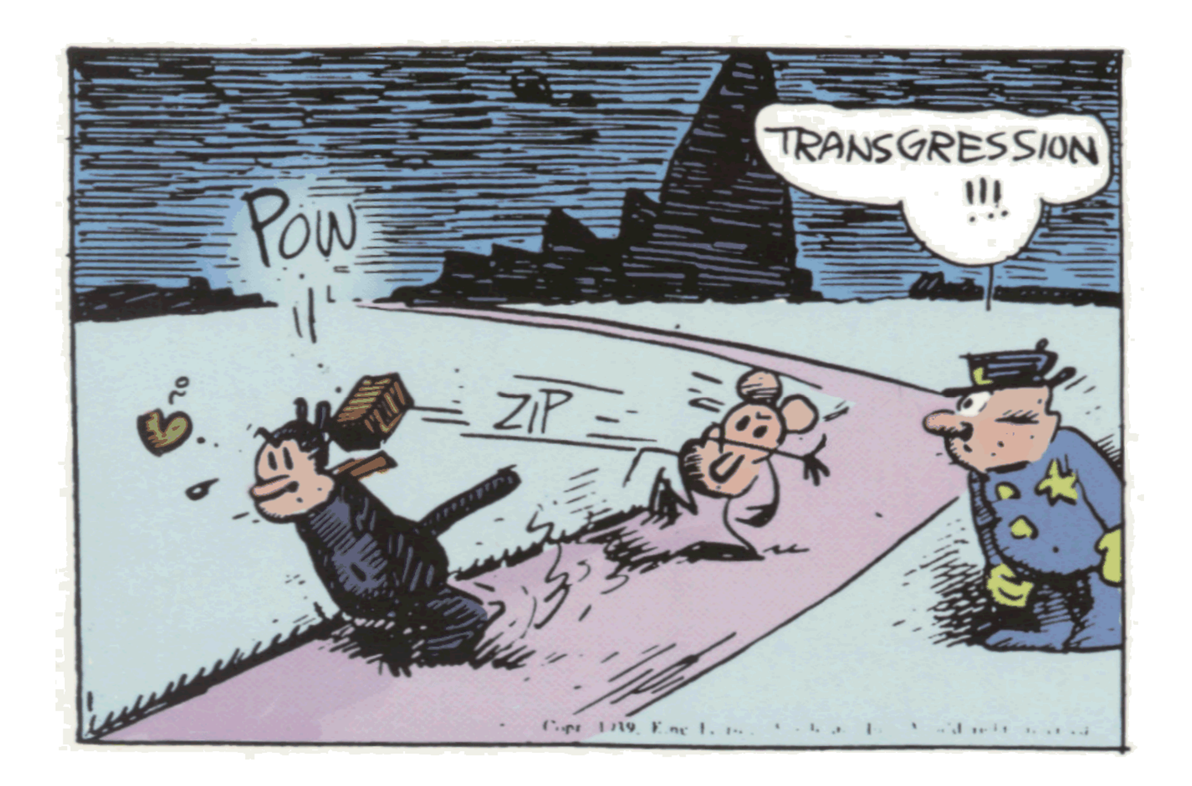


FIG. 8. *Krazy Kat*. George Herriman, 1939. Krazy recibe un ladrillazo. Detalle de plancha.

[14] Dijo George Herriman respecto al género esquivo de su criatura “Krazy es como un espíritu, como un elfo, no tiene sexo. De modo que no puede ser femenino o masculino” (Herriman 1983, 34), en COMA, J. (coord.). *Historia de los cómics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain editor, 1983, p. 34.)

[15] Sadomasoquismo poco encubierto: el ratón disfruta de su agresión sistemática a golpe de adoquín, y Krazy lo recibe con alborozo, interpretándolo como signo de amor.

Es la primera vez que introducimos este concepto en nuestro discurso. La onomatopeya consiste, en definición del *Diccionario de la Real Academia*, en la "imitación o recreación del sonido de algo en el vocablo que se forma para significarlo", siendo también el "vocablo que imita o recrea el sonido de la cosa o la acción nombrada". Golpes, ruidos indeterminados o de procedencia animal, incluso acciones físicas que o bien están consensuadas (piénsese en un ladrido, "guau"), o bien son creadas por la imaginación del artista. En el ejemplo de la FIG. 8 el lanzamiento de ladrillo se describe, además de mediante líneas cinéticas, con un ZIP, y la exitosa colisión con la cabeza de Krazy, mediante un POW.

Es interesante ahora retornar al momento ya analizado en que Nemo, en la plancha de *Little Nemo in Slumberland* (FIG. 6), cae al lago de salsa de arándanos. Y ponerlo en relación con otra zambullida, la de la FIG. 9, perteneciente a *Mutt y Jeff*, de Bud Fisher, de 1910.

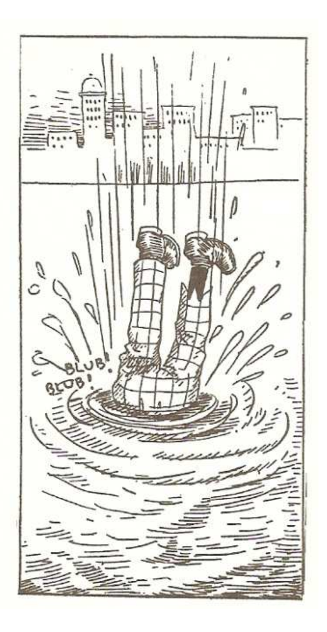


FIG. 9. *Mutt y Jeff*, Bud Fisher, 1910.

En los inicios de la historieta los recursos y soluciones son tanteados, aplicados puntualmente pero aún no sistematizados. Hemos visto cómo en un determinado momento Outcault utilizó globos y viñetas desde el 25 de Octubre de 1896 (FIG. 5),

pero abandona la idea al día siguiente, cual si se tratase de una simple ocurrencia. Sin embargo en *Krazy Kat*, obra nacida en 1916 y que se publicó en el *New York Herald* hasta 1955, encontramos un arte ya asentado y autoconsciente de sus rasgos más básicos. Retrocedamos nuevamente en el tiempo y en nuestros ejemplos. En las planchas de *Little Nemo in Slumberland* aún conviven los refinamientos con modos formales poco evolucionados (en el ejemplo que hemos usado, de 1905, podemos comprobar la ausencia de onomatopeya). Es curioso ver cómo McCay, sin duda un autor de gran sofisticación,[16] no tienta el empleo de una onomatopeya para potenciar la caída del niño en el mar, mientras que Bud Fisher (1885-1954) en la FIG. 9, de 1910, entiende la pertinencia del recurso. No hay en esta imagen de *Mutt y Jeff* sino un empleo discreto de la solución, apenas descriptivo. Se enfatiza un hecho, la caída al agua del personaje, a través de la palabra BLUB, repetida y con exclamaciones. Aún no estamos en un empleo gráficamente expresivo del recurso textual, cuya caligrafía resulta aquí muy discreta, poco icónica; pero sí ante la conciencia por parte de su autor de que existe y de que su uso es pertinente. En *Krazy Kat*, obra posterior a *Mutt y Jeff*, no solo resulta oportuno sino que se sistematiza, como ya hemos dicho, el ilustrar el ladrillazo con onomatopeyas. En esa pautada recurrencia el signo escrito adquiere connotaciones de expresividad narrativa. En la FIG. 8 por su forma, por su "dibujo", la letra nos narra, cuenta algo, nos transmite información de la historia: es una letra grande, en mayúsculas, con lo que explica la contundencia del suceso. Y en tanto que modo narrativo recurrente, el recurso de usar onomatopeyas para describir lanzamiento y ladrillazo una y otra vez en *Krazy Kat* llegará a identificarse como un momento de humor por repetición y reconocimiento inmediato, semana tras semana, plancha tras plancha.

[16] Winsor McCay, por su dibujo emparentado con el modernismo y la revolución de la arquitectura urbana, así como por su gusto hacia lo onírico, se hermana con las artes de su tiempo o incluso avanza tendencias artísticas como el surrealismo. Por su inventiva en la narración, el empleo enormemente imaginativo del diseño de página y la deconstrucción de la viñeta, su obra aún hoy se nos presenta moderna.

Podríamos crear un paréntesis aclaratorio, y reconocer que la obra de Herriman es visionaria, absolutamente avanzada para su tiempo. Se trata de un cómic que aún hoy deja huella estilística en no pocos autores.[17] Pero también hay que resaltar la función aleccionadora del caso analizado y subrayar que tanto la obra de Herriman como los demás ejemplos ya vistos los entendemos como paradigmas de su tiempo. Son buena muestra de una evolución general de la historieta como medio artístico, de la aparición de los diferentes recursos gráficos y sobre todo, en tanto que eje del presente estudio, textuales. Cada uno de estos cómics es hijo de su tiempo, y lo identifica más allá de constituir, que también, una obra única, excepcional y en ocasiones visionaria.

En estas fechas tempranas, en definitiva, la historieta es un campo de pruebas. Los autores van utilizando la letra escrita de un modo acaso intuitivo, pero en busca de convertir un hecho mecánico o funcional (aunque en el siglo XIX revolucionario) en algo estético e inventivo. Durante las primeras décadas del siglo XX la letra, lo hemos visto, se beneficia de caligrafías cada vez más refinadas, y a la vez empieza a experimentarse con la grafía como forma y como mensaje, donde un texto en un cómic implica una serie de contenidos según su plasmación y, lo veremos más adelante, color.

En la FIG. 10, perteneciente a *Spare ribs and Gravy* de Georges McManus (1884-1954) y publicada en 1909, tenemos un buen ejemplo al respecto, al menos en lo que a la forma concierne. En la primera viñeta dos individuos "civilizados" enfrentan el dilema de cómo cruzar un río, y la solución la aporta un aborigen, que llama a gritos a un hipopótamo situado presumiblemente lejos, en la otra vertiente del río, en la otra orilla. El tamaño de la letra se duplica para ilustrar ese expresivo llamamiento (WAHOO!), en relación al resto del diálogo de la escena. Con el aumento del tamaño de la fuente, McManus refleja el acto de vocear.

[17] De hecho uno de los más contemporáneos y relevantes autores de historieta, Chris Ware, no solamente ha reconocido dicho influjo (y se aprecia en su obra) sino que ha diseñado personalmente las portadas de la última reedición de *Krazy Kat* para la editorial estadounidense Fantagraphics.

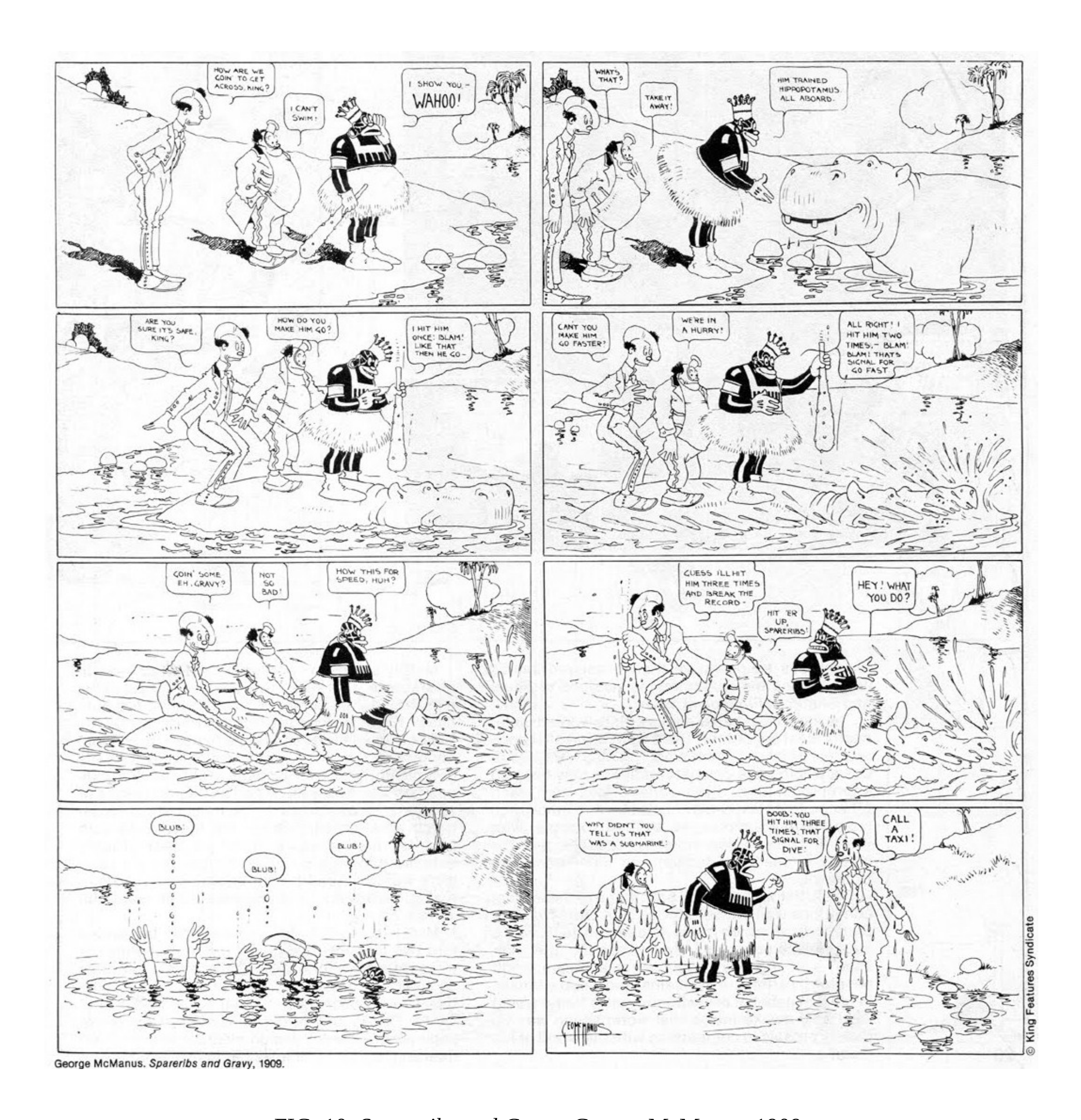


FIG. 10. *Spare ribs and Gravy*. George McManus, 1909.

Otro ejemplo puede ilustrar cómo forma y ahora también color de la fuente son recursos propios del cómic que van añadiéndose al acervo de los autores, pasando de tanteos singulares a modos recurrentes: es la FIG. 11, una escena perteneciente a *The Gumps*, obra creada por Sidney Smith (1877-1935) en 1917 y desarrollada hasta 1959 por diversos autores. En este caso, la viñeta data de 1924 y pertenece a su creador. En la imagen se describe un “simple” pinchazo.

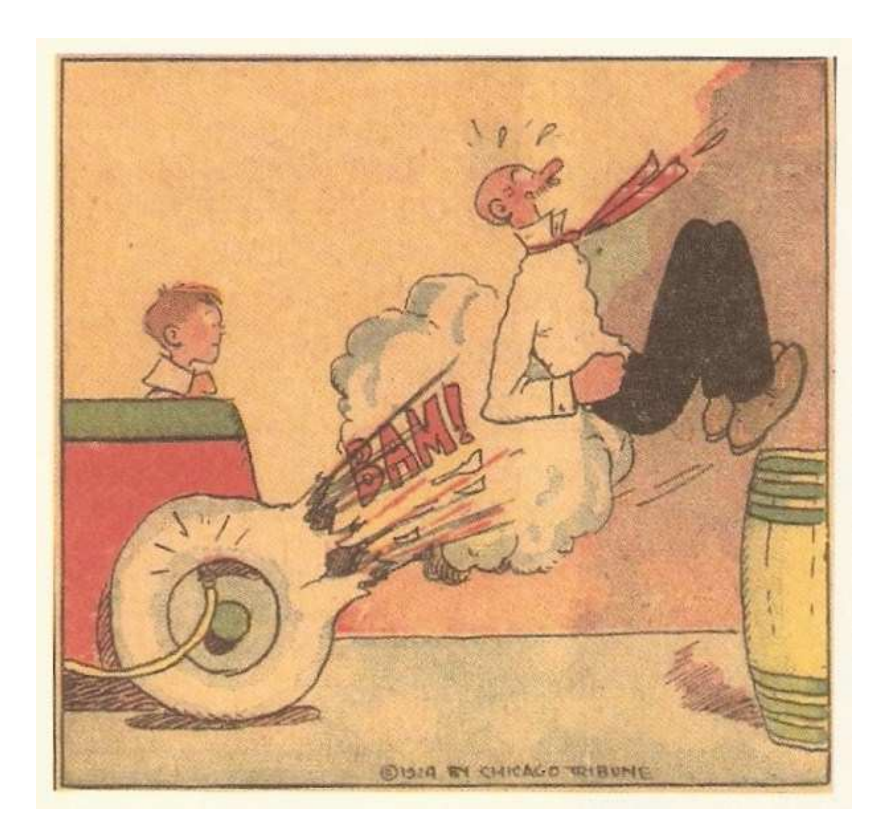


FIG. 11. *The Gumps*. Sydney Smith, 1924.

Lejos del modelo funcional del chapoteo en *Mutt y Jeff* de la FIG. 9, y más aún de la ausencia de onomatopeya de la FIG. 6 de Winsor McCay, el reventón, al tratarse además de una página a color,[18] se enfatiza con diversos recursos. Por un lado, el BAM se escribe a gran tamaño, se ubica como centro físico de la imagen encuadrada en la viñeta, se dibuja con una línea curva pero de vértices angulosos, cortantes, y sobre todo se elige un intenso color rojo para potenciar el efecto narrativo. Podemos advertir un grado de complejidad muy evolucionado en este ejemplo, y esa evolución se ha recorrido en unos pocos lustros, si pensamos que el cómic comienza a ser

[18] La historieta norteamericana, originalmente ubicada en la prensa diaria hasta su emancipación en los años treinta con el formato de la revista de *comic-books*, se publicaba diariamente en tiras en blanco y negro, reservándose una página dominical para el lucimiento a color. Es la tradicional división entre las *daily strips* o tiras diarias y las *Sundays* o dominicales. Modelo que pervive hasta nuestro presente, pese a que hoy existen diversos cauces y formatos de edición para la historieta.

autoconsciente aproximadamente en el cambio de siglo y no antes. De hecho podríamos hacernos una pregunta. ¿Hablamos de un cierto esplendor en los años veinte?

Con la historieta asentada en el mercado y en el imaginario de la cultura de masas occidental, a finales de la tercera década del siglo XX el lenguaje del cómic parece ya definido, y sin embargo en esta situación de aparente culmen se producirá un avance acaso revolucionario que lleva al cómic a su Edad de Oro. Javier Coma identifica en su *Diccionario de los cómics: la Edad de Oro*[19] dicho momento áureo como "una evolución hacia horizontes estilísticos y narrativos más amplios". Y añade "a lo largo de los años treinta, las páginas de cómic en los diarios ofrecían una vastísima gama de géneros temáticos, estructuras narrativas, estilos gráficos y enfoques del arte y la vida".[20]

En esta época, en Estados Unidos pronto los diarios que albergan las tiras más destacadas comienzan a tantear una posibilidad de clara intención comercial. Si hasta los años veinte del siglo pasado cada tira diaria y cada página del dominical venían a ilustrar en sí misma una breve historia (de carácter humorístico generalmente), ¿por qué no perpetuar una narración-río al modo folletinesco? Crear un argumento que no se acota a las cuatro o cinco viñetas de una tira de prensa o a la página a todo color de un domingo, sino que proponga una situación que deberá concluirse en la tira o plancha dominical que la prosiga, es un modo de fidelizar compradores del diario o la revista. Y así sucedió, efectivamente,[21] y se demostró que la idea conlleva un firme gancho comercial. Pero además propicia la evolución del medio, porque evidentemente el ardid se ligó a la aparición de nuevos géneros narrativos. Si en los primeros años del cómic la sátira y el humor eran la tónica dominante, el recurso de la continuidad atrae

[19] COMA, J. Diccionario de los cómics: la Edad de Oro. Plaza & Janés, 1991.

[20] *Ibíd*., p. 19.

[21] La continuidad, como es lógico, no surgirá repentinamente sino que existen ensayos previos. De hecho, ya hemos visto uno al citar *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, quien si bien cerraba cada plancha con el despertar de Nemo, la ensoñación, la aventura en el País de los Sueños, solía continuarse de una *Sunday* a la siguiente, creando esa sensación de continuidad.

argumentos donde lo intrépido, la aventura, el peligro o el drama cobran protagonismo. Es fácilmente comprensible que la idea de perpetuar un gag o una situación cómica en las tiras diarias de la prensa carece de gancho, pero sí lo tiene presentar una aventura en rincones exóticos que se interrumpe en medio de un terrible peligro… que se resolverá mañana en las páginas del mismo diario. O más bien que nos devolverá un nuevo avatar a resolver al día siguiente.

Con la continuidad como ardid narrativo en la historieta llegamos a un momento de madurez donde caben los estilos y los géneros más variopintos.[22] El final de los años veinte y la década de los treinta se enriquecen con numerosos cómics de acción, aventuras, detectives y criminales, ciencia ficción o aventura histórica hasta llegar a un nuevo momento clave en la historia del medio, con la aparición del *comic-book* y los superhéroes en Estados Unidos (que amalgaman un poco de todo ello: drama y aventura, ciencia ficción y policíaco, humor y acción, exotismo y costumbrismo). Y esta explosión creativa y temática se aprecia en obras como las aventuras del *Wash Tubbs* (1924) de Roy Crane, la ciencia ficción de *Buck Rogers* (1928), creado por Philip Francis Nowlan, *Dick Tracy* (1931) de Chester Gould o la saga histórica de *Príncipe Valiente* (1937) de Harold Foster.[23] O *Superman* (1938) de Jerry Siegel y Joe Shuster y sus numerosas réplicas superheroicas, que además supusieron el éxito, por primera vez, de un soporte específico para el medio como es el cuadernillo grapado que contiene las aventuras de un único personaje, el ya citado *comic-book*. Además, esta explosión de creatividad contagia al mercado europeo también (o simplemente es coetánea), con una apertura del espectro temático y la aparición de los más grandes iconos del cómic europeo.[24]

---

[22] Una primera madurez en un proceso continuo de cambios, búsquedas y crecimiento que se perpetúa hasta nuestros días, por supuesto, antes que un cénit insuperado

[23] *Príncipe Valiente* es un caso curioso ya que, en aras de potenciar su espectacular dibujo realista, prescinde de elementos escritos dentro de sus viñetas, de modo que lo textual se reduce a didascalias.

[24] No es casual que 1930, plena Edad de Oro del cómic, sea el año en que nace el mayor icono de la historieta europea, *Tintín*, de Hergé (1907-1983), en las páginas de la revista infantil *Coeurs Vaillants*, y

Tenemos el convencimiento de que un repaso histórico para el objeto de nuestro estudio no debe ir más allá de este punto, los inicios de esta llamada Edad de Oro de los tebeos.[25] Es un tiempo que supone por tanto la culminación de un modelo en los años treinta del pasado siglo, crecido las décadas anteriores y aportando un estado de enorme diversidad a la historieta. El crecimiento y multiplicidad de escuelas, estilos, géneros y formatos de edición, avanza a partir de entonces en un crisol de posibilidades, también en los aspectos formales, antes que en una linealidad más propia de los estados primigenios o de la incipiencia artística. Por tanto a partir de este punto será más fructífero para nuestro estudio observar la variedad antes que la cronología. Será un buen momento en este análisis para trascender la mirada temporal y lineal, y profundizar en el estudio formal de nuestro foco de atención.

La letra escrita en un medio de narración por imágenes ha germinado de un modo natural en el cómic, imbricada la palabra a la imagen narrativa, y ha provocado con su desarrollo una gran variedad tipológica y formal, así como una riqueza en sus capacidades expresivas y de contenidos.

Continuaremos nuestro estudio en este sentido en venidera entregas, analizando la grafía en la historieta desde varias perspectivas: modos de reproducción, ubicación en la página, propiedades narrativas y estética de la grafía. Y para ello, atenderemos a ejemplos de diversas épocas, ya sin un sentido cronológico, en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 2.

---

por tanto en origen una obra evidentemente de continuidad y del género aventurero, que además supone una escuela estética renovadora, la línea clara.

[25] Hay que valorar aquí el hecho de que, según fuentes e historiadores, la Edad de Oro podría centrarse en el esplendor de la continuidad en los cómics de prensa, o bien en el momento en que irrumpe y se consolida el *comic-book* entre los años treinta y los cincuenta. Sea como fuera, nosotros pensamos que se habla de un mismo periodo, un hiato temporal que enriquece al noveno arte de un modo plural, tanto por la proliferación de diferentes estilos como de géneros y formatos de edición.

Los Flagston: una auténtica familia americana

ÓSCAR GUAL BORONAT

Óscar Gual Boronat (Gandía, 1973) es Doctor en Historia por la Universitat de València y está vinculado profesionalmente al Institut Municipal d'Arxius i Biblioteques de Gandía. Ha colaborado en diversos medios como *Volumen*, *La guía del cómic*, *Mondosonoro* o *Tebeosfera*. Recientemente ha visto publicado su ensayo *Viñetas de posguerra. El cómic como fuente para el estudio de la historia* (PUV, 2013).

RESUMEN

El próximo año se cumplirán seis décadas del debut de *Hi and Lois*, una de las tiras de prensa de mayor éxito desde el final de la Segunda Guerra Mundial. En ella sus autores, Mort Walker como guionista y Dik Browne como dibujante, reflejaron como ninguna otra serie de aquella época, el asombroso crecimiento económico de la era Eisenhower y los cambios sociales que revolucionarían al país durante la segunda mitad del siglo XX. El objetivo del presente artículo es analizar las claves de su éxito y reivindicar su valor historietístico.

ABSTRACT

Next year marks six decades of the debut of *Hi and Lois*, one of the successful comic strips since the end of World War II. The writer Mort Walker and the artist Dik Browne reflected as any other comic strip, the amazing economic growth of the Eisenhower's era and the social changes that would revolutionize the country during the second half of the twentieth century. The aim of this paper is to analyze the keys to its success.

I. Introducción

En una viñeta perteneciente a la tira del 16 de abril de 1954 de *Beetle Bailey*, el protagonista, relevado ya de su paso por el ejército, huye disimuladamente ante el escenario que está tomando forma en el salón de la casa de sus padres. Allí todos los presentes discuten acerca de cómo Beetle ha de orientar su vida a partir de ese momento. Su padre le recomienda que vaya buscando un trabajo, su madre no está de acuerdo y cree que debería volver a la universidad, su hermana Lois, en cambio, considera que lo más acertado sería casarse y sentar la cabeza, su cuñado afirma que montar un negocio propio es la mejor opción, e incluso su sobrino mayor opina, y le sugiere volver a alistarse. Y será este último consejo el que seguirá a pies juntillas, dando por concluido así su breve regreso a la vida civil. La razón de ese prematuro, efímero y sorprendente licenciamiento se debió al enfado del autor de la serie, Mort Walker, ante la decisión de la revista militar *Star & Stripes*, en su edición japonesa, de dejar de publicarla, al considerar que su contenido cuestionaba la autoridad de los mandos. La noticia tuvo una gran repercusión en los medios, que junto con los numerosos seguidores presionaron para lograr la reincorporación del personaje a la disciplina cuartelaria en Camp Swampy, logrando además que la difusión de *Beetle Bailey* se ampliara con licencias para otro centenar de periódicos.



FIG. 1. Viñeta perteneciente a la tira de *Beetle Bailey* del 16 de abril de 1954.

Originariamente dicha *strip* (tira de cómics que aparecía diariamente en los periódicos), la última aprobada en persona por William Randolph Hearst como

propietario de King Features Syndicate, arrancó el 4 de septiembre de 1950 como una comedia de alumnos universitarios encabezados por un estudiante holgazán y aprovechado. Sin embargo su irregular trayectoria (el *syndicate*, la agencia encargada de distribuir este tipo de contenidos a la prensa, estuvo a punto de no renovar el contrato) conoció un punto de inflexión cuando Beetle, en cierta manera obligado por su bravuconería, acudió a la oficina de reclutamiento a alistarse el 13 de marzo del año siguiente, una decisión clave en la evolución de la misma. De esa manera la serie creció gracias al rico elenco de nuevos personajes secundarios, sumado a la habilidad de Walker, quien fuera oficial de inteligencia en Italia durante la Segunda Guerra Mundial, para criticar las contradicciones de la vida castrense y para reflejar la actualidad social más inmediata. En ese momento las hostilidades en Corea estaban entrando en un largo y tenso paréntesis. Solo dos meses antes los batallones chinos, con apoyo militar soviético, habían tomado la capital surcoreana, Seúl, por segunda vez desde que estallara el conflicto en el verano anterior. Poco a poco las tropas de los EE. UU. y de sus aliados siguieron recuperando terreno hacia el norte, y a mediados de año alcanzarían nuevamente el paralelo 38º. Aunque jamás fuera enviado al frente y permaneciera eternamente en su base, la decisión de destinar a Beetle a la infantería en plena guerra fría supuso un renacimiento para el personaje (con el paso de los años crecería de 200 a 1.100 rotativos de todo el mundo)[1] y el inicio de la consolidación de su creador.



FIG. 2. Tira diaria de Beetle Bailey perteneciente al 13 de marzo de 1951.

[1] http://beetlebailey.com/about/

II. Una nueva familia

En 1953 Walker sería reconocido con el principal galardón de la industria, el premio Reuben concedido por la National Cartoonist Association, que le serviría como empujón en su prolífica y fructífera carrera como historietista. A partir de esa fecha y a lo largo de las siguientes tres décadas llegaría a poner los cimientos, sin contar su serie estrella, junto con toda una serie de colaboradores, de un total de siete tiras diarias diferentes (*Hi and Lois*, *Mrs. Fitz's Flats*, *Sam's Strip*, *Boner's Ark*, *Sam and Silo*, *The Evermores* y *Betty Boop and Felix*), algo no habitual en autores cuyas series superan el millar de periódicos, que prefieren concentrarse en sus personajes de éxito. El primer paso lo daría recuperando precisamente aquel anecdótico episodio familiar que describíamos al principio. La visita, en apariencia intrascendente, de Lois y de su marido Hiram a la residencia familiar, acompañados de sus tres hijos, para saludar al tío Beetle, sin demasiado éxito, pues este llevaba durmiendo desde el día anterior, tendría consecuencias unos meses después. En concreto a partir del 18 de octubre del mismo año, cuando dichos personajes, al parecer muy bien recibidos por los lectores habituales, adquirirían su propia serie: *Hi and Lois*, en uno de los primeros *spin-off* de la historia de los cómics. Pero de primavera a otoño la familia Flagston, que así se llamaban, sufriría importantes transformaciones a más de un nivel. Hiram, ahora conocido por su diminutivo, Hi, perdió su rostro duro y serio por uno más cordial, su corte de pelo era algo menos anticuado, su nariz se acható y sus ojos se agrandaron; Lois siguió conservando su figura y sus rasgos, aunque el color de la melena pasó de negro a rubio; el mayor de los niños, que ya en sus primeras apariciones perdía sus gafas o poblaba de pecas su cara de un día para otro, creció considerablemente y se acercó a la adolescencia; la niña juntó sus dos coletas en una al tiempo que, como su madre, aclaraba el tono de su cabello, y el bebé también ganó en consciencia y personalidad. No obstante el cambio tal vez más significativo fue en cuanto al número de miembros, el tamaño de la prole, que pasaron a ser cuatro, y a tener nombres propios: Chip, peligrosamente parecido a su tío Beetle en actitud y apariencia, los gemelos Ditto y Dot, y la pequeña Trixie, sin mencionar a Dawg, el enorme perro lanudo. Todos listos para

convertirse en una de las series de más éxito dentro de la nueva corriente de los cómics para la prensa que empezaba a despuntar.

Las series de humor de los periódicos lograron su popularidad, a inicios del siglo XX, a partir del principio de continuidad, los mismos personajes entrega a entrega, los mismos escenarios, las mismas situaciones. Resultando agradablemente reconocibles, y en cierta manera, previsibles para el público. El paso del formato de página de viñeta única que se publicaba los domingos al de tira de varios paneles de aparición diaria supuso la consolidación de un público más adulto así como de un nuevo género, la llamada *family strip*.[2] Desde *Polly and Her Pals* (1912) hasta *Blondie* (1930) los primeros decenios de la centuria conocerán la consolidación del mismo con títulos como *Bringing Up Father* (1913), *The Gumps* (1917), *Gasoline Alley* (1918) o *Little Orphan Annie* (1924), una proliferación que no se repetiría hasta veinticinco años después aunque no en la misma línea. Curiosamente el nivel de sátira era mucho más elevado en el trabajo de aquellos pioneros que en el de sus herederos de generaciones artísticas posteriores. Los clanes que dieron nombre a aquellas antiguas series resultaban mucho menos convencionales y más heterogéneos que las familias que vendrían más adelante, socialmente más conservadoras. Tanto la obra de Cliff Sterrett como la de Chic Young, las que abrieron y cerraron esa época dorada respectivamente, arrancaron como seriales interpretados por bellas jovencitas con una vida social ajetreada, que bien por el peso de otros actores o por la propia evolución del guion evolucionaron hacia un protagonismo colectivo. Blondie Boopadoop sentó la cabeza eligiendo, de entre sus numerosos pretendientes, a Dagwood Bumstead, quien fue desheredado por contraer matrimonio con quien no debía. Jiggs, el héroe del cómic de George McManus, es un borrachín, jugador empedernido, que quiere perder de vista a su esposa, Maggie, obsesionada en aparentar lo que no es. Un tono muy similar al que Sidney Smith imprimió en las desventuras de Andy Gump, totalmente sometido a la dominante Minerva. Contextos alejados de lo que definiríamos como habitual, algo que llega a su

[2] GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010, p. 75.

máxima expresión con Walt Wallet, en *Gasoline Alley*, y Oliver Warbucks, en *Little Orphan Annie*, padres adoptivos, cabezas de familias que podríamos denominar uniparentales. El uno por criar al pequeño Skeezix en solitario durante tantos años, el otro por tener como esposa a una odiosa mujer, que en cuanto puede devuelve a Annie al orfanato. Ficciones que progresan basándose en el encadenamiento, la persistencia, la prolongación.

En la segunda posguerra la tendencia será bien diferente. Como bien explica Antoni Guiral en el segundo tomo de su imprescindible *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*, con la irrupción de la televisión los *syndicates* empiezan a apostar con decisión por las tiras de humor.[3] Si tenemos en cuenta que en 1952 la Federal Communication Commission retomó la concesión de licencias de emisión, que había estado bloqueada durante cuatro años, "una vez las estructuras institucionales y los modelos de programación ya estaban firmemente elaborados",[4] y que pocos años más tarde aproximadamente un tercio de los hogares estadounidenses poseían receptor de televisión, era indudable que el nuevo medio marcaría tendencias y modelos de entretenimiento. Tras el éxito que cosecharon los espectáculos de variedades a finales de la década anterior, y el buen recibimiento de los llamados dramas de repertorio, con el arranque de los cincuenta comenzó a imponerse la comedia de situación, sobre todo a partir de que *I love Lucy*, de la cadena CBS, se convirtiera en el programa número uno en los índices de audiencia. El formato venía a ser una hábil mezcla entre los *sketches* humorísticos que se intercalaban en los magacines y los seriales de tradición radiofónica, sustituyendo "el melodrama —lejos de la tradición cultural norteamericana— por las historias cotidianas de gente corriente y la pasión desenfrenada por la sonrisa amable e incluso la carcajada".[5] Algunas de sus

---

[3] GUIRAL, A. (coord.). *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*. Vol. 2, Torroella de Montgrí, Panini, 2007, p. 19.

[4] WYVER, J. La imagen en movimiento: Aproximación a una historia de los medios audiovisuales. Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1992, p. 154.

[5] BARROSO GARCÍA, J. *Realización de los géneros televisivos*. Madrid, Síntesis, 2002, p. 282.

características serían incluso adoptadas por los cómics de prensa (abordar con actualidad cualquier preocupación social, reflejo de la vida ordinaria y de los personajes comunes, dramas ligeros de cocinas y cuartos de estar, protagonismo de los diálogos y de los gestos), en su intento de imponer un gag al día, dejando de lado aquel clásico afán de continuación, de consecuencia, descrito con anterioridad, que habían cultivado las *daily strips* familiares desde sus orígenes.

Pero, pese a su evidente importancia, no fue solo la influencia de la televisión la que indujo a los *syndicates* a potenciar a mediados de la década este tipo de series. Richard Marschall apunta otra razón más: la necesidad de la prensa, tras las consecuencias de la investigación senatorial acerca del influjo de los tebeos de terror sobre los jóvenes lectores, de dar cabida en sus páginas a otro tipo de cómics totalmente alejados de aquellos que Frederic Wertham había analizado y denunciado en su estudio. La imposición del *Comics Code* (como mecanismo de autocensura dentro de la industria) y la negativa imagen de los *comic-books* obligaron a suavizar los argumentos de las tiras de prensa. Durante la guerra mundial el tipo de historietas que más se popularizó fue el de aventuras y pocos personajes humorísticos sobrevivieron al conflicto sin verse involucrados en él, sin haber sido movilizados de una u otra forma. Además la enorme notoriedad de las series de humor que habían debutado pocos años antes, como *Pogo* (1949) de Walt Kelly, *Peanuts* (1950) de Charles Schulz, *Dennis, the menace* (1951) de Hank Ketcham, o la propia *Beetle Bailey*, entre otras, demostró que la comedia tenía su sitio, nuevamente, en los periódicos. En ese contexto propicio, Walker, que como la gran mayoría de autores nombrados era un *cartoonist*, es decir, provenía en origen de las secciones de humor gráfico de las revistas, recibió una oferta de su amigo Lew Schwartz para escribir una *family strip* sindicada que estaba preparando, y de la cual no se sentía demasiado satisfecho. Schwartz era por esa época un dibujante sin excesiva fortuna, que pese a haberse iniciado en el negocio muy joven (con apenas diecinueve años colaboraba con Rodlow Willard en *Scorchy Smith*), no había conseguido todavía ver impresa su firma en las planchas que realizaba. Sus más de siete años y sus 240 páginas anuales como negro de Bob Kane en los tebeos de Batman únicamente le habían reportado, a nivel profesional, el ser acreditado, junto con el

omnipresente Kane y el guionista David Vern Reed, como creador del personaje Deadshot. Y una vez más vio como la suerte le daba la espalda cuando King Features recordó al creador de *Beetle Bailey* que su contrato le prohibía colaborar con otra agencia. Pese a ello no descartaron del todo el proyecto y propusieron a Walker que les presentara algunas ideas al respecto. Estas fueron muy bien recibidas, principalmente porque el ocio de las familias se estaba convirtiendo en un negocio dentro del mercado de consumo (más de 11 millones de matrimonios se contrajeron en EE. UU. entre 1950 y 1954, el 67,4% de la población adulta del país estaba casada), lo cual aconsejaba recuperar la comedia familiar. Pronto él mismo y Sylvan Byck, el editor, buscaron al dibujante adecuado.

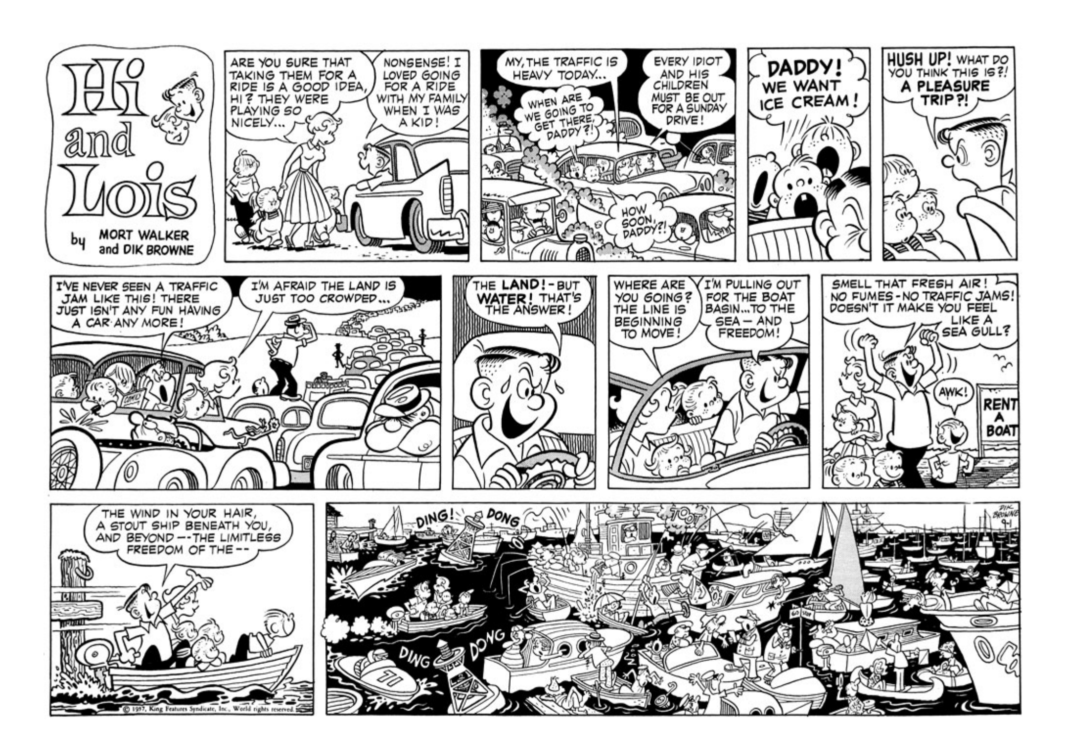


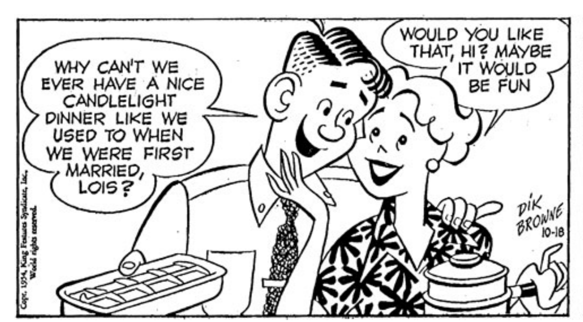
FIG. 3. Página dominical de *Hi and Lois* del 1 de septiembre de 1957.

III. Buscando su lugar

Dik Browne, quien había trabajado como ilustrador para cabeceras de prestigio como *New York Journal* o *Newsweek*, pertenecía a la plantilla de la agencia publicitaria

Johnstone and Cushing donde se ganaba muy bien la vida. Así que cuando habló con Byck no acabó de convencerse, tenía serias dudas acerca de cambiar de oficio y conocía a dibujantes que no habían podido aguantar la presión de crear una tira cada día. Pese a ello cuando conoció a Walker congeniaron inmediatamente ("Nos tomamos unas copas y discutimos sobre catolicismo", recordaba) y se dieron cuenta de que juntos podían hacer un buen trabajo. Se pusieron manos a la obra rediseñando los primitivos bocetos de Walker, cada uno a su manera, para hallar puntos en común, intentando establecer cual iba a ser el estilo de la serie. Los diseños de Browne eran en principio demasiado serios, con líneas rectas y ángulos muy pronunciados, alejados de lo que estaban buscando, por lo que tuvo que dulcificarlos con más curvas. "Si tienes a dos tipos que no poseen exactamente el mismo estilo de dibujo, es difícil fusionarlos" afirmaba Walker, a lo que Browne añadía: "Mort dibujó los personajes originales. Eso estableció todo lo que vino a continuación. Cuando dibujas un personaje como Hi, por ejemplo, inmediatamente estás marcando cual va a ser el estilo de toda la tira. Ya estás dictando cómo va a ser un árbol o cómo va a ser un perro, únicamente con abocetar una cabeza. Fue complicado aceptar este hecho cuando empecé a realizar *Hi and Lois*, pero lo logré. Afortunadamente funcionó muy bien".[6] El resultado ha sido bautizado con el tiempo como heredero o renovador del "the big foot style" (una tradición estilística que se remontaría a Frederic B. Opper o Elzie C. Segar, pasaría por Billy D. Beck y llegaría hasta Robert Crumb, y que algunos ilustradores utilizaban de manera despectiva para referirse al trabajo de los caricaturistas), o más concretamente como "the Connecticut style", por la casualidad de que, a parte de Walker y Browne, otros residentes del condado de Fairfield, en Connecticut, eran dibujantes de prensa (Stan Drake, Jerry Dumas, Dick Hodgins, Mel Casson, o Gilbert "Gill" Fox). Por supuesto aquello solo era el principio y la imagen de los protagonistas se fue conformando poco a poco.

[6] Todas las declaraciones de Mort Walker y Dik Browne están extraídas de WALKER, B. (ed.). *The Best of Hi and Lois*. New York, Comicana, 1986.



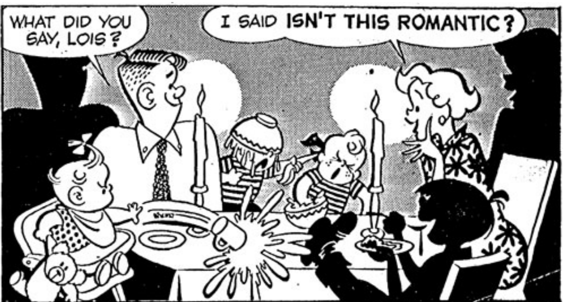


FIG. 4. Primera daily de Hi and Lois perteneciente al 18 de octubre de 1954.

Más sencillo fue marcar cuales serían las líneas maestras del guion, basadas en dos intenciones: reflejar el modo de vida de los hogares norteamericanos del momento y mostrar la cara amable de la familia. Querían padres que se amaran el uno al otro e hijos que los respetaran, el amor como fuerza de vida, sin rastro de mezquindad, ni dobles significados, ni mala leche, solo simpatía y optimismo. La primera *daily* es bastante explícita en este sentido, arranca con una viñeta en la que Hi y Lois juntan sus caras en una romántica pose mientras él sugiere preparar una cena a la luz de las velas. A renglón seguido los lectores descubrimos que no están solos, que tienen cuatro retoños. Y pese a ello, por encima del griterío y el jaleo que los niños están armando, se muestran encantados con la idea. Durante la semana siguiente, y en el primer arco argumental, que traiciona en cierta manera el espíritu del *gag-a-day*, el matrimonio Flagston, reconociendo que su viejo apartamento ya no da más de sí, se dedicará a buscar una nueva casa, decidiéndose por una bonita vivienda unifamiliar a las afueras de la ciudad. Un cambio lógico que estaba desarrollándose por todo el país, cuando las familias blancas de clase media en un auténtico y paulatino movimiento demográfico estaban abandonando el centro de las ciudades para instalarse en las crecientes zonas suburbiales.

> Dentro de las mismas áreas metropolitanas se dio una redistribución aún más dilatada, cuando la gente abandonó las ciudades y se fue a vivir a las afueras. El traslado a estas, latente desde los años veinte, se convirtió en un éxodo masivo tras la Segunda Guerra Mundial. Se dieron distintas influencias: la construcción de grandes urbanizaciones nuevas […], los créditos federales para la adquisición de la vivienda, nuevas carreteras y vías rápidas, la posesión casi universal de coches. Entre 1950 y 1980 la mayoría de las ciudades estadounidenses perdieron población a favor de los alrededores. […] En 1960 ya vivía más gente en las

> afueras que en el centro de las ciudades. […] De ese modo dejaron de ser solo dormitorios y se hicieron social y económicamente autosuficientes.[7]

Con una tasa de natalidad que se situaba en 37,2 nacimientos por cada mil habitantes en la primera mitad de la década de 1950, y únicamente en dos puntos menos el lustro siguiente, las familias numerosas (con tres o cuatro hijos) eran muy habituales. Familias que esperaban hallar vivienda a precio accesible en las áreas conurbanas, en las nuevas comunidades que estaban surgiendo, donde todas las residencias tenían el mismo aspecto. Urbanistas como William J. Levitt levantaron esas construcciones con las técnicas de la producción en masa, con casas prefabricadas cuyo montaje se realizaba, en parte, en la fábrica y no en su ubicación definitiva. Eran moradas modestas pero que rebajaron los costes, multiplicándose en poco tiempo, y permitieron que nuevos propietarios alcanzaran una ansiada parte del sueño americano (en la *daily* del 14 de diciembre de 1960 uno de los convecinos más ancianos de la urbanización donde residen los Flagston reconoce con añoranza cuando todas aquellas tierras eran zonas de cultivo, con granjas y ganado, ante este relato Dot pregunta asombrada cuanto tiempo hace de eso, a lo que el viejo, con cara de circunstancias, responde: “Dos años”). Al crecer los suburbios, las empresas también se mudaron a las nuevas áreas; proliferaron grandes centros comerciales (de ocho en todo el territorio estadounidense al final de la Segunda Guerra Mundial se pasó a 3.840 en 1960), donde se reunían una gran variedad de tiendas, cambiando los hábitos de consumo (Hi y sus hijos permanecen más tiempo en el coche, buscando una plaza para aparcar, que en la tienda en la plancha del 13 de noviembre de 1954). Con cómodos estacionamientos y horarios vespertinos accesibles, esas instalaciones permitían que sus clientes nunca tuvieran que ir de compras al centro de la ciudad. A todo ello contribuyó en gran medida la Ley de Carreteras de 1956 que invirtió 26.000 millones de dólares, la asignación más elevada destinada a obras públicas en la historia de los EE. UU., en la construcción de 64.000 kilómetros de carreteras interestatales.

[7] JONES, M. A. *Historia de EE. UU.: 1607-1992*. Madrid, Cátedra, 1996, p. 527.

IV. Cada uno en su papel

No cabe duda que Walker y Browne habían logrado, en solo ocho entregas, dar entrada en *Hi and Lois* a la realidad más inmediata a través de uno de los temas que más preocupaban a sus lectores, al tiempo que trazaban algunos de los principales rasgos que definirían a cada uno de los progenitores. Hiram más realista, con los pies en el suelo, Lois más entusiasta. Mientras él temblaba cavilando sobre las consecuencias de haberse embarcado en aquella aventura inmobiliaria, ella pensaba en contárselo a su madre y en empezar a decorar su hogar. Cuando se inició la serie él rondaría perfectamente la treintena, como Mort Walker (Browne era seis años mayor), al menos eso se deduce de sus propias palabras, o de la edad de su anciano padre, el cual ante la curiosidad de su nieto Ditto reconoce —en la tira correspondiente al 30 de octubre de 1974— haber conocido a lo largo de su vida cosas buenas (los automóviles, los aviones, los cohetes, la penicilina, la radio, la televisión o los abrelatas) y otras no tanto (cuatro guerras, contaminación, inflación, películas X, el aumento en los índices de criminalidad y al periodista deportivo Howard Cosell). Hi tiene una hermana pequeña, creció durante la Gran Depresión (*daily* del 2 de febrero de 1960, *sunday* del 29 de julio de 1962), y aunque no lo confiese nunca, podríamos especular con la posibilidad de que fuera veterano de guerra (a los que, por otro lado, se les concedieron prestamos para la adquisición de viviendas). Trabaja en Foofram Industries como ejecutivo de ventas, un trabajo de cuello blanco como el de la mayoría de estadounidenses en 1956, cumple con sus obligaciones como ciudadano, y sus principales distracciones cuando tiene tiempo libre son la jardinería, pese a reconocer que es un trabajo duro (dominical del 3 de julio de 1966), y jugar al golf. Se confiesa enamorado de su esposa (en más de una ocasión ambos se preguntarán porqué conforman uno de los pocos matrimonios de su entorno que continúan juntos, rodeados, como estarán, de divorciados), orgulloso de sus hijos, contento con su vida, pese a que el psicólogo de la empresa no se lo acabe de creer (25 de enero de 1956). Con la edad conseguirá dejar de fumar —un hábito del que, para ser sinceros, no llegó a abusar nunca, alguna pipa de vez en cuando— y ganará algo de peso.

Lois, guapa y elegante, estricta y decidida, tierna y valiente, es la mayor de la familia Bailey (Beetle es el mediano y Bruiser el pequeño), con los treinta años cumplidos. Será desde el principio una activista vecinal y un ama de casa orgullosa de su tarea, sin por ello renunciar a los placeres que la vida tiene reservados para los matrimonios jóvenes. Son, de hecho, una pareja muy afable, no únicamente con los vecinos y familiares, constantemente son invitados a fiestas, a cenas y celebraciones particulares que, al parecer, se celebraban con frecuencia. Existen ejemplos brillantes de esta costumbre social a lo largo de toda la trayectoria de *Hi and Lois*, como la *sunday* del 24 de noviembre de 1963, cuando creyendo que van a asistir a una íntima reunión en la residencia de los Farley se verán literalmente desplazados, hasta el punto que el bueno de Hi solo encontrará sitio en el jardín. O cuando, en la entrega del 23 de diciembre de 1960, al volver tarde del trabajo en el centro de la ciudad, él comenta con su colega Fred lo agotado que está, y que espera que Lois no haya aceptado ninguna estúpida invitación para ese día. Su amigo, antes de despedirse, opina lo mismo, confesándole que odia profundamente esas aburridas fiestas con gente que apenas conoces, con la que no sabes de qué hablar. Pero son ellas las que deciden, y en la última viñeta vemos al matrimonio Flagston en la puerta de la casa de Fred esa misma noche. También les gusta bailar, aunque sea disimuladamente en el salón de su casa, salir con los amigos, y acudir a todo tipo de eventos. Tal vez lo único que eche en falta Lois de vez en cuando sea ir al cine, por desgracia ninguno de los títulos en cartel es del gusto de su esposo, aunque siempre acaba por reconocer que ya no se hacen películas para ellos.

Como decíamos su dedicación principal es el hogar (la cocina, la limpieza, el orden y el aseo), como no podía ser de otra manera en una mujer de su época, casada y con muchos hijos. Su marido le echará una mano de vez en cuando, muy de vez en cuando, le cuesta levantarse de su cómoda hamaca, o dejar el periódico a medio leer sin rechistar, incluso en lo referente a aquellas tareas manuales que se suponen destinadas a los hombres. Durante largos periodos habrá una sombra que le persiga para recordarle los trabajos pendientes, un tarro de cristal en el que Lois le irá colocando notitas de papel con las faenas continuamente aplazadas, conocido en la casa como *the job jar*.

Curiosamente le costará menos asumir el rol de ella —delantal incluido, como no podía ser menos en una tira estrictamente cómica—, cuando está ausente o cuando, ya en la década de 1980 y en un socialmente irreprochable giro argumental, Lois se incorpore al mercado laboral. Será como agente inmobiliario y supondrá una importante fuente de chistes para Walker, tanto en las repercusiones dentro de casa, como en la reacción del entorno. Si hasta entonces la aparición de mujeres trabajadoras (las bellas secretarias en la oficina de Hiram, las dependientas de las tiendas, las maestras de los niños), o la decisión de asignarle a él el papel de ama de casa temporal, eran anécdotas en el primer caso o bromas de un día en el segundo, todo cambia con la entrada de la protagonista en esa nueva esfera. Se adelanta así en años a otra histórica ama de casa de los cómics en convertirse en mujer trabajadora, Blondie Bumstead no montará su negocio de comida casera y *catering* hasta entrados ya los noventa.

Ese deseo por parte de los responsables de la serie de hacer progresar el mundo de sus creaciones al compás, más o menos, de la realidad que les rodea es asimismo reseñable en aquello concerniente a los niños Flagston. En el paisaje de la tira se aprecian los cambios sociales, las preocupaciones ciudadanas, la actualidad, con una cadencia propia, pero sin que ello conlleve apreciables transformaciones físicas en los personajes. Hi y Lois se les verá algo más maduros, aunque envejecen al ritmo de la ficción, y lo mismo ocurre con sus hijos. De entre ellos Chip puede que sea con toda probabilidad el que conozca un mayor desarrollo, lo cual no se ha de entender como una traición a sus hábitos. Aquel que jamás se ha mostrado como un hermano mayor responsable, seguirá sin asumir sus responsabilidades cuando crezca, nunca recogerá ni pondrá orden en su cuarto, y solamente aceptará, por poner una muestra, un empleo como repartidor de periódicos pensando que ganaría mucho más dinero. Se mantiene eternamente adolescente, cada vez más interesado en las chicas (lo cual le hará estar siempre preocupado por su estatura) y menos en sus estudios. Sabe reconocer el esfuerzo que han hecho sus padres con él, pese a que jamás lo reconocerá ante ellos, escuchará con atención los consejos de su padre sin hacerle nunca demasiado caso y será demasiado consciente de las diferencias generacionales que les separan. Se adaptará con facilidad a las nuevas corrientes de pensamiento de los sesenta (el

pacifismo, el antimaterialismo, el antimilitarismo), sin entender muy bien lo que significan (al mismo tiempo que tacha a sus padres de avaros y burgueses aceptará de buen grado todas las comodidades materiales de la clase media), haciendo responsables a sus progenitores de los males del mundo, algo en lo que, por cierto, también estará de acuerdo el propio Hi. Acomodará su corte de pelo, su ropa (gorra, vaqueros rasgados, camisetas con mensaje) y sus aficiones (los bongos, mascar chicle, tocar la guitarra, escuchar música en su flamante aparato de alta fidelidad) a las modas, se colgará del teléfono eternamente, insistirá en ver películas subidas de tono, nada fuera de lo común. Será sin duda el vástago que más peso tendrá de toda la familia, posiblemente por ser el mejor vehículo para manifestar las mutaciones de la sociedad norteamericana durante cuatro décadas.



FIG. 6. *Daily* del 13 de abril de 1962 de la serie *Hi and Lois*.

En orden de importancia el segundo puesto le correspondería sin duda a la más pequeña, a Trixie, el bebé que jamás andará, ni pronunciará ninguna palabra inteligible, (excepto en los momentos en que no hay nadie alrededor que la pueda oír), que no sea para llamar a su madre. Trixie es consciente en todo momento de lo que ocurre a su alrededor, sin acabar de comprenderlo muy bien. Los lectores conoceremos sus razonamientos y reacciones a través del clásico globo de pensamiento (una herramienta que introduciría y popularizaría en los cómics para la prensa Snoopy, y heredarían otros como Garfield o Marvin), así como sus largas conversaciones, en las que no obtiene réplica alguna, con Dawg, la mascota, con los árboles del jardín, o con un amigo inesperado que aparecerá en diversas ocasiones, el rayo de sol que entra por la ventana.

Si bien le gustaría recibir más atención por parte de los que le rodean, siempre ocupados, siempre jugando, siempre peleando, posee una gran imaginación, y un rico mundo interior que la dotará de personalidad. Tal vez lo que les falta a sus hermanos, los gemelos Dot y Ditto. Posiblemente por esa condición de mellizos tienen una dependencia mutua, muy poco peso específico el uno sin la otra y viceversa. Sus apariciones suelen ser en pareja, sobre todo en una primera etapa, cada uno con sus obsesiones, Ditto por las galletas, la televisión y los juguetes de vaqueros, o de astronautas, según manden las tendencias, Dot por crecer, por los juegos de adultos, por los secretos de las mujeres. Es cierto que con el paso de los años, con la entrada en el colegio, se distancian un poco, pero seguirán representando un rol poco innovador, aunque puede que clave dentro del género de comedia familiar, el de los niños sinceros, un tanto ingenuos, que no entienden demasiado bien el mundo de los adultos, y cuyas reacciones son las que propician, en la última viñeta, el chiste final. Ditto es algo más cándido, e inoportuno, suele cuestionarlo todo, varias veces, como si se le escapara algo. Le gusta acompañar a su padre a los partidos de futbol americano, y acribillarlo a preguntas a lo largo del camino de vuelta a casa. Dot, puede que por su condición femenina, resulta más despierta, un tanto más madura, más consciente.

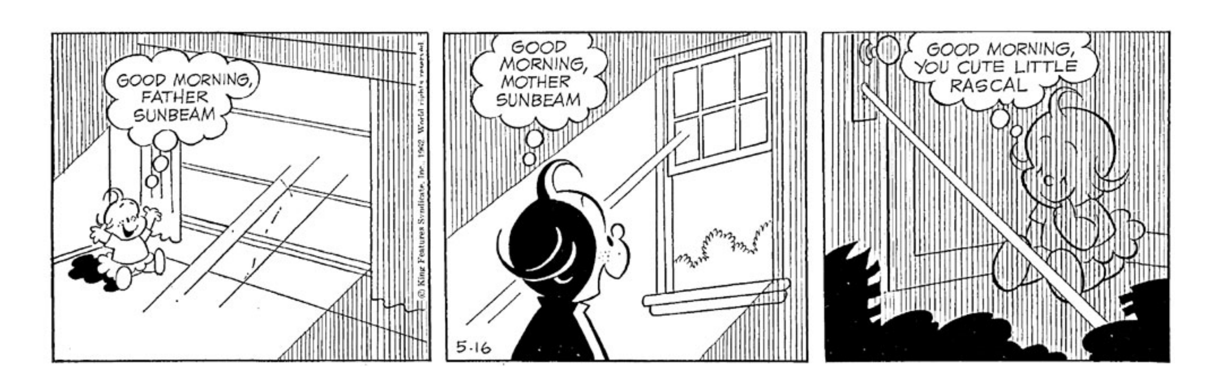


FIG. 7. Tira de *Hi and Lois* del 16 de mayo de 1962.

Como conjunto no cabe duda que eran una familia totalmente convencional, con sus cuitas, sus problemas, sus preocupaciones y sus diferencias. Disfrutan de sus momentos juntos, aprovechan las vacaciones para conocer el país y los domingos para asistir a la iglesia. De sinceras convicciones religiosas (son varias las tiras en las que los

vemos endomingados atendiendo al sermón o rezando en el banco, en episodios como los del 6 de noviembre de 1978 o el del 28 de junio de 1985, destacando por encima de cualquiera de ellos la deliciosa entrega del domingo 17 de abril de 1960, todo un canto al optimismo, en el que Browne realiza un portentoso alarde de detallismo, de escenificación, mostrando su talento), no llegan a hacer pública cual es su confesión, bien sea protestante (68 millones de fieles en EE. UU. en 1960) o católica (49 millones). Celebran todas las festividades, asisten a acontecimientos deportivos y a celebraciones cívicas, no les gusta ir a la escuela, ni al trabajo. En resumidas cuentas, son felices.



FIG. 8. Entrega de *Hi and Lois* correspondiente al 20 de junio de 1962.

A su alrededor harán acto de aparición otros actores secundarios, cuya impronta en el devenir del serial será totalmente coyuntural. Entre la segunda mitad de los cincuenta y la primera de los sesenta fue habitual la presencia de los basureros del barrio, Abercrombie, con algo de sobrepeso y la colilla siempre en la boca, y Fitch, más entrados en años, enjuto, sempiterno fumador de pipa, que tomaban sus nombres de unos prestigiosos sastres neoyorquinos, o la del jefe de Hi, el Sr. Foofram, el gerente y propietario de Foofram Industries, empresa heredada de su padre, que jamás conoceremos muy bien a qué sector productivo se dedica. Hubo otros con sus correspondientes tics reconocibles, pequeños defectos cómicamente aprovechables, pero sin demasiado juego: el lavandero chino Foo Yung, el único personaje de otra raza que asomaría más de una vez, absorbido por la corrección política respecto a las minorías étnicas y por las lavanderías automáticas; el torpe cuñado Bruiser, con mucho menos jugo que sus hermanos mayores; el joven matrimonio Newlyweds, o el Dr. Gargle. De

entre todos ellos el único que logró asentarse fue Thirsty Thurston, vecino de los Flagston, gordo, vago, bebedor y mediocre jugador de golf. Su flequillo rebelde, su nariz morada, los ojillos semicerrados, le dotaban de una envidiable comicidad física. Definido como una mezcla entre Andy Capp y Olaf (Hägar era su nombre original), estaba considerado como una mala influencia por Lois, quien continuamente le reprochaba la actitud para con su esposa Irma, trabajadora incansable, lógicamente desencantada (como muestras las entregas del 27 de abril de 1963 o la del 10 de octubre de 1965 son bastante elocuentes).



FIG. 9. Episodio del día 26 de junio de 1961.

V. La gran familia americana

Toda esa estructura, forjada diariamente, dio como resultado una de las familias más identificables del mundo del cómic. Logró imponerse como la número uno de su género entre los de su generación, por encima de *The Flop Family* (1943), de *Dennis, the Menace* (1951), de *Family Circus* (1960) o de *The Born Loser* (1965), en cuanto a popularidad y longevidad. Más de mil periódicos de difusión, con cerca de 80 millones de lectores en todo el mundo, pronto cumplirá los sesenta años de vida. Apelativos como amable, blanca e inofensiva han sido abundantes a la hora de analizar *Hi and Lois*, considerada la obra cumbre de la era Eisenhower. Y no hay que entender tales adjetivos como una crítica, ni mucho menos, pues ese era el objetivo de Walker y Browne cuando se pusieron manos a la obra. Su humor no hace sangre, no se nutre de

ridiculizar a terceros, es tierno, comprensivo, cercano, sutil. Pone el foco tanto en lo específicamente cotidiano como en las mayores generalidades, buscando siempre la complicidad del lector. Sin huir de los temas más polémicos: la guerra fría, el enfrentamiento diplomático con la URSS, el anticomunismo, la violencia doméstica, la guerra de sexos, la inflación, los debates políticos. Y lo ha hecho respetando el espíritu primigenio con el que fue concebida, una mezcla de costumbrismo, buenas intenciones, apego a la realidad, una fórmula bien resumida por Charles Saxon en la introducción del libro *The Best of Hi and Lois* (1986), coordinado por Brian Walker:

> No encontrarás crueldad en el mundo de los Flagston. Ni tampoco clichés en sus guiones. Cada episodio contiene buenos directos pero raramente puñetazos definitivos. *Hi and Lois* es acerca de gente real en situaciones reales lo cual explica cómo ha conseguido una audiencia tan numerosa y tan fiel. Sus seguidores no buscan brillantes golpes de humor, sino pasar un buen rato con una familia con la que sienten especial afinidad. Les gusta ser como ellos.[8]

Cuando se inició la tira dominical, el 14 de octubre de 1956, casi dos años después de su estreno, empezó a colaborar en los guiones un joven Jerry Dumas, que con el tiempo dibujaría, también para Walker, *Sam's Strip* (1961). Él fue el primero de toda una serie de asistentes: Bob Gustafson, a partir de 1962, el hijo mayor de Walker, Greg, a principios de los setenta, o el pequeño, Brian, ya bien entrados los ochenta. Gradualmente Mort Walker fue desentendiéndose, dejándolo todo en sus manos, lo cual supondría una paulatina merma de la calidad de la serie. Otro tanto sucedería con el apartado gráfico en el momento en que Dik Browne abandonaba los lápices en favor de su hijo Bob en 1981, por problemas de salud, ocho años antes de fallecer. El trazo finísimo y dulce de Browne se mostró algo fondón en su última etapa, casi en la misma mesura que su personaje, Hi, descuidaba su forma física, cuando se ahogaba si salía a hacer jogging con Chip. Perdió el interés por el detalle, por los infinitos complementos que con anterioridad habían poblado sus viñetas, se despersonalizó y se dejó llevar por una línea más gruesa, en exceso ahorradora, en exceso sencilla. Una deriva a la que a contribuyó sobremanera sus obligaciones para con su segunda serie, *Hägar the*

[8] WALKER, B. *Op. Cit.*, p. 9.

Horrible, creada con éxito en 1973, por la sencilla razón que Browne no tenía la propiedad sobre *Hi and Lois*.

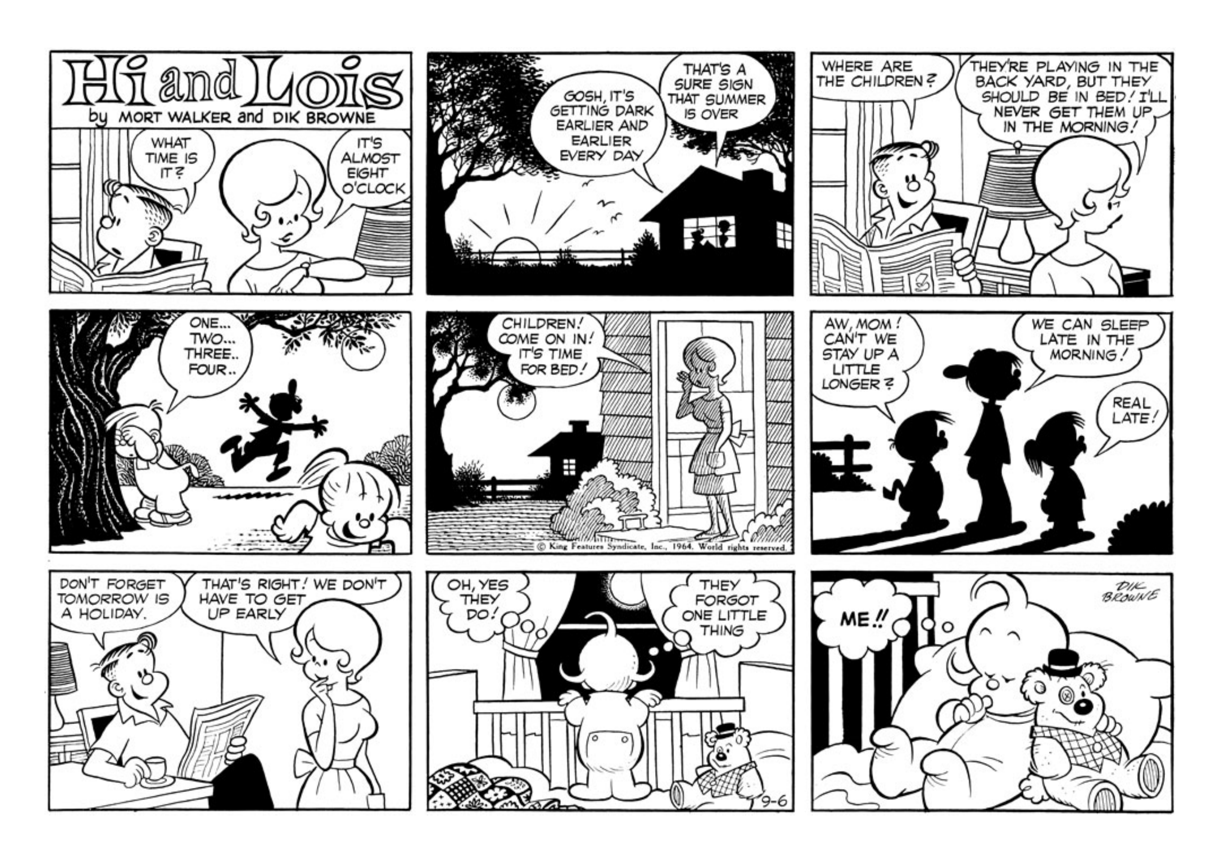


FIG. 10. Plancha dominical del 6 de septiembre de 1964.

Justin Green y el surgimiento del cómic autobiográfico

IRENE COSTA MENDIA

Irene Costa Mendia (1985) es licenciada en Historia del arte en la UPV-EHU. Centra su investigación para la tesis doctoral en torno a los cómics autobiográficos. Ha escrito reseñas y artículos en los fanzines *La Gallina Vasca*, *RumblE!!* , en la revista online *Mamajuana*, en las páginas web *Tebeosfera* y *I'm the mocker* y en el boletín cultural *Anelier*.

RESUMEN

El siguiente artículo estudia los orígenes del cómic autobiográfico. El objetivo del estudio es contextualizar la aparición de este tipo de cómic en el seno de la cultura del *comix underground*. Describir un panorama sociocultural y determinar los diferentes factores que posibilitaron el desarrollo de la autobiografía en el cómic. Nos centraremos en la obra de Justin Green, *Binky Brown conoce a la Virgen María* (considerada la primera obra autobiográfica en la historia del cómic estadounidense) y en las reacciones que causó en los dibujantes de la época. Partimos de la premisa de que, en un contexto de persecución y censura que se cebaba, especialmente, en los cómics, unos autores supieron combinar la sátira con los principios contestatarios heredados de la contracultura, aventurándose a romper tabúes, entre los que se encontraba la autobiografía.

ABSTRACT

This paper studies the origins of autobiographical comic. The aim of the study is to contextualize the emergence of this type of comic in the bosom of the culture of the *underground comix*. Describing a cultural landscape and specifying the different factors that enabled the development of autobiography in the comic. We will focus on the work of Justin Green, *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (considered the first autobiographical work in the history of the American comics) and in the reactions it caused in the draftsmen of that time. We assume that, in a context of persecution and censorship that was focused, specially, in the comics, a few authors could combine the satire with the rebellious principles inherited from the counterculture, risking to break taboos, among which was the autobiography.

Para Jack Jackson,[1] un legado importante que dejaron al cómic los dibujantes *underground* fue la destrucción de las barreras de lo representable.[2] Recordando a los dibujantes la libertad total que tenían para expresarse en el papel y contar todo tipo de historias. Uno de los protagonistas que llevó a cabo esta revolución fue Justin Green, que se aventuró a narrar episodios inspirados en sus vivencias desde la infancia a través de su alter ego Binky Brown.

En los últimos años, el cómic autobiográfico se ha asentado como una corriente importante que sigue aportando innovadoras visiones del medio y narrando relatos muy diferentes, tan diversos que tal vez sea un error tratar de encajarlos todos en un solo género. Nos parece interesante profundizar en el momento en el que empezaron a surgir este tipo de relatos y en los factores que motivaron su aparición.

Los cómics en el punto de mira: la censura del *Comic Code Authority*

Durante los años cincuenta existía un mercado exitoso en torno al cómic de superhéroes, con autores de la talla de Jack Kirby y Will Eisner. Pero, durante esta década comienzan a proliferar otros géneros como el horror, el romance, el crimen, el bélico, la ciencia—ficción o el *western*. Estas historias apelaban a un público adulto, sin embargo, el cómic seguía considerándose un medio infantil.

En la sociedad estadounidense de los años cincuenta estaba fuertemente anclada la imagen de los padres como protectores de la moral de sus hijos. Los medios contribuían a atemorizar a los padres hablando de las tentaciones a las que la juventud tenía que hacer frente, sembrando la desconfianza y proclamando que la juventud era

[1] Jack Jackson (Pandora, Texas, 1941), escritor, historiador y dibujante de cómics, fue uno de los creadores de Rip Off Press, una de las primeras editoriales *underground*, en 1969.

[2] Cita extraída de entrevistas grabadas de los archivos de Patrick Rosenkranz. Disponible *on line* en: MRREBELVISIONS1. (14/05/2009). *Rebel Visions Trailer 2009* [Archivo de vídeo] http://www.youtube.com/watch?v=1sNCmqLdY6Y

potencialmente criminal si no se la controlaba.[3] Comenzó así una búsqueda de los culpables de la corrupción de los niños, y es entonces cuando se fijaron en los cómics. En 1954, Fredric Wertham reafirmó la persecución a los *comic-books* con su libro *Seduction of the Innocent*. Argumentaba que la lectura de cómics incitaba a los jóvenes a la delincuencia, por sus contenidos explícitos de sexo, violencia y ofensas varias a las autoridades, la moral y el buen gusto.

Las editoriales comenzaron a recibir críticas y, antes de que se creasen medidas legales para atacarlos, decidieron crear su propio órgano censor, la *Comic Magazine Association of America*. En 1955 impusieron el *Comics Code Authority*, un código orientado a controlar el contenido de los *comic-books*. El material de aquellos editores de la asociación que no contase con la aprobación de este órgano censor no era aceptado por las principales distribuidoras.

La censura se centraba en diferentes aspectos muy significativos. Se aplicaba, por una parte, a cualquier representación de desnudos y escenas sexuales. Quedaba prohibida cualquier historia en la que se hiciese burla o se diese mala imagen de las autoridades. Escenas de "excesiva violencia" eran rechazadas. Cualquier historia que se refiriese a conflictos sociales era motivo de sospecha y debía ser revisada, por lo que los temas raciales, de clases y de género eran también censurables. Cualquier postura crítica con respecto a la educación, la religión o la política eran automáticamente descartadas.

De las primeras cosas que hizo la asociación fue crear una cláusula que prohibía palabras como "terror", "horror" o "bizarro" en las cubiertas de los cómics. Esto atentaba directamente contra las series de la editorial EC Comics (*Entertaining Comics*)

[3] Refiriéndose a los padres y las asociaciones relacionadas con la infancia y adolescencia en la Norteamérica de los años cincuenta, Burkhart comentaba: "As in other periods of American history, these upholders of tradition bemoaned a developing separation between parental aspirations and children's behavior. They understood that despite all the postwar enthusiasm for family life, the American family itself now exercised less influence in the cultural formation of youngsters". Extraído de: BURKHART, G. J. *A cicle of outrage. America's reaction to the juvenile delinquent in the 1950s.* Oxford University Press, New York, 1986, p. 17.

dirigida por Willian Gaines[4], que escribía todas las historias junto a Al Feldstein (dibujó, editó y escribió historietas de terror para EC entre los años 1946 y 1953). Ambos inventaban tramas cada vez más sangrientas en las que combinaban el terror con el humor. El código censuró también los zombis, los vampiros y los hombres lobo. EC Comics era rentable gracias a series de terror como *The Vault of Horror*. *Mad Magazine*, capitaneada por Harvey Kurtzman, fue la única publicación de este sello que se pudo seguir publicando debido a su formato de revista. Willian Gaines fue perseguido por la opinión pública, tachado como el editor más amoral de América. Gaines defendió su posición con las siguientes palabras:

> What are we afraid of? Are we afraid of our own children? Do we forget that they are citizens, too, and entitled to select what to read or do? Do we think our children are so evil, so simple minded, that it takes a story of murder to set them to murder, a story of robbery to set them to robbery?[5]

Algunas editoriales como Gold Key y Dell Comics siguieron publicando al margen del sello, pero la mayoría adaptaron sus contenidos o cerraron. A principios de los sesenta el panorama de la industria del *comic-book* estaba en decadencia.

Estallido de libertad, la prensa *underground*

A finales de la década, el medio, que había sido mutilado y atrofiado por la censura, recibió un nuevo impulso liberador procedente de circuitos no comerciales. Los *comix underground* surgen en la costa oeste de Norteamérica, a finales de los años sesenta, más concretamente en San Francisco, a raíz de la prensa *underground* y de la subcultura psicodélica (también se crearon escenas interesantes en Nueva York y Chicago). La

[4] Tras la muerte del creador de EC Comics, Max Gaines, la editorial fue dirigida por su hijo William Gaines desde 1947 hasta su muerte en 1992.

[5] Fragmento extraídos de las declaraciones de Gaines en el Subcomité del Senado sobre la delincuencia juvenil, en Nueva York (1954). Se conserva la pista de audio del juicio entero en los fondos del archivo de la WNYC. Disponible *on line* en http://www.wnyc.org/blogs/neh-preservation-project/2012/aug/27/senate-subcommittee-juvenile-delinquency-ii/

juventud de la época estaba inmersa en la cultura televisiva, el rock psicodélico, los *comic-books* y las drogas alucinógenas. A esto se sumaba toda la politización creada en torno a la guerra de Vietnam que se había iniciado en 1955.

En un momento en el que el LSD era accesible para la población e incluso se recetaba de forma legal en ciertos casos, se desarrolló en San Francisco todo un movimiento artístico en torno a la cultura de la droga. Los colores saturados e hipnóticos y las formas distorsionadas y orgánicas emulaban estados alterados de la percepción. Muchas bandas de rock encargaban carteles para sus conciertos. La industria creada en torno a estas imágenes y la popularidad que adquirieron estos carteles facilitó canales de distribución que el *comix* supo aprovechar.

En el ámbito de la producción de cómics, hay que resaltar ciertos factores determinantes en la popularización de las obras. La prensa *underground* surge en 1965, cuando los avances en la impresión de *Offset* facilitaron la producción de tiradas cortas a un bajo coste. Las máquinas de litografía eran más pequeñas que las de antaño, más fáciles de manejar por una sola persona. No hacía falta tener un gran equipo o una gran cantidad de dinero para poder crear una imprenta. Entre los años 1965 y 1966 se fundaron en San Francisco diferentes editoriales como L.A. Free Press, Berkeley Barb y East Village Other. Más adelante se creaba San Francisco Oracle. Se formaron pequeños grupos que funcionaban sin necesidad de patrocinadores que aportasen dinero y condiciones. De este modo surgió, en poco tiempo, toda una industria nueva en torno a los cómics autoeditados. Los avances en la forma de edición y distribución de la prensa *underground* y el mercado en torno al arte psicodélico posibilitaron que San Francisco se convirtiese en la meca del *comix underground*.

Lejos de los canales de distribución tradicionales, el clima inspiraba a la libertad creativa, al todo vale. Existía, entre los dibujantes, cierta postura de liberadores del medio, actuaban conscientes de estar reaccionando frente a la campaña de desprestigio que sufrió el cómic en la década de los cincuenta, cuando la mayoría de ellos eran niños. Permanecía vivo el recuerdo de la censura que mutiló drásticamente la posibilidad de

tratar muchos temas reduciendo los cómics a panfletos dirigidos a los “niños bien”. Eran conscientes de que sus obras mostraban contenidos ilegales censurados durante años. Estos temas tabú se convirtieron en materia prima por explorar. La palabra “comix” con la que se empezó a designar a estas publicaciones las diferenciaba de los cómics comerciales. La “x”, además, hacía referencia a todo el material ilegal que contenían sus páginas.[6]

La contracultura, que arrancó en la década de los cincuenta con los autores de la generación *beat*, había generado una actitud inquieta y crítica con el statu quo. Surgieron nuevas preocupaciones entre la juventud, como la búsqueda de nuevas espiritualidades o la preocupación por el medioambiente y la paz mundial. Se generalizó una urgencia por transformar la sociedad entera desde sus cimientos.

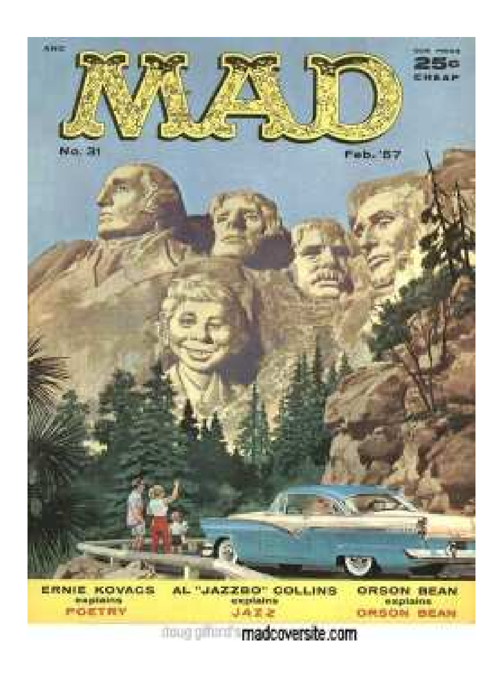


FIG. 1. Portada de *Mad* n.º 31 (Febrero, 1957), dibujada por Norman Indigo.

Los dibujantes *underground* reaccionaron contra el *mainstream* y llevaron a cabo su propia revolución a través de la sátira. Procedían de la brecha que dejó abierta

[6] EL REFAYE, E. *Autobiographical comics. Life writing in Pictures*. United Stated of America, University Press of Mississippi, 2012, p. 31.

Harvey Kurtzman. Son herederos de la forma de contar y el tipo de humor gamberro y osado que destilaban las historietas de *Mad*,[7] que eran capaces de parodiar desde personajes ficticios como Superman hasta políticos de la época. Gracias a autores como Kurtzman o Wallace Wood los jóvenes dibujantes vieron en el cómic un medio para vomitar toda la frustración acumulada durante los años de censura.

***Zap Comix*, un punto de encuentro para los marginados**

Diferentes dibujantes se fueron congregando en una misma zona, la Bay Area de San Francisco, donde la escena de la música *rock* estaba en plena efervescencia. Muchos dibujantes trabajaban creando imágenes psicodélicas para las bandas y armando carteles de conciertos para diferentes locales. Entre los locales más populares estaban Avalon y Fillmore. Los *comix* comenzaron a extenderse por diferentes puntos del país a través de circuitos marginales. No podían venderse en tiendas y quioscos porque todavía se exigía el sello de censura. De modo que los puntos de venta eran centros universitarios y redes de tiendas de ropa y artículos *hippies* conocidas como *head shops* (que se habían extendido por Estados Unidos y Canadá). Editoriales como Berkeley Barb, L.A. Free Press, Gothic Blimp Works, East Village Other y Yarrowtalks incluían cómics entre sus publicaciones. Por estas fechas, editores y autores empezaron a unir fuerzas y crearon el *Underground Press Syndicate*, con la intención de pactar un compromiso común para preservar la total libertad artística de los dibujantes. En cuestión de meses se había configurado una industria nueva regida por postulados opuestos a los de la industria *mainstream* en torno al cómic.

[7] *Mad*, a su vez, tiene influencia de las llamadas *Tijuana Bibles*, publicaciones clandestinas con ilustraciones eróticas que parodiaban a las tiras cómicas de la prensa. Surgieron en los años veinte y su popularidad creció durante de la Gran Depresión.

Robert Crumb se trasladó a San Francisco en 1967, huyendo del estilo de vida tradicional que le esperaba en su hogar en Filadelfia (Pensilvania). A finales del año creó la revista de cómics *Zap Comix*, que empezó a distribuir en la calle Haight de Bay Area, con la ayuda del editor Don Donahue y el poeta y editor de autores *beat* Charles Plymell. Para entonces ya existía un público interesado y líneas de distribución ávidas por recibir material innovador como el que ofrecía Crumb. Junto a *Zap*, existían otras publicaciones *underground* que incluían historietas como *Bijou, Feds 'n' Heads* y *Yellow Dog*. *Zap* sirvió de inspiración para otros que crearon pequeñas editoriales. A estos estudios llegaban cómics escritos y dibujados por el mismo autor, cosa poco habitual en la industria del cómic, tradicionalmente basada en un sistema que repartía los aspectos de la producción entre diferentes autores. La mayoría de estas publicaciones no eran entregas seriadas y muchas no pasaban del número uno. Las obras más exitosas eran reeditadas y se mantenían a la venta durante años.

Crumb fue un artista prolífico, creó diferentes personajes que llegarían a ser considerados iconos e incluso héroes generacionales como, por ejemplo, Mr. Natural, una parodia del gurú espiritual (prototipo que proliferaba en la época). Otro célebre personaje es Fritz the Cat. Fritz, en origen, era el gato de Crumb en su infancia, lo creó a modo de entretenimiento. En los sesenta este personaje se transformó en un gato universitario en constante estado de excitación, en otras ocasiones, era un *hippie* decadente. Schuman the Human era un personaje torturado en su eterna búsqueda del despertar de una conciencia mística. Crumb nunca llegó a sintonizar con la onda hippie. A través de estos personajes volcaba su sátira al movimiento del *flower power* del amor libre y la búsqueda de nuevas espiritualidades. Whiteman era un tipo de personaje diferente, representaba al hombre blanco de clase media que sabía exactamente cual era su papel en el mundo, era una parodia de su propio padre. La brutalidad policial, la experimentación con drogas, el feminismo y el racismo fueron también objetivos de su

irónica mirada. Su trabajo se inscribe en la tradición satírica y crítica americana y en la línea de artistas como James Gillray (1757-1815).[8]

Su material gustó mucho y enseguida se convirtió en una figura demandada. Su estilo recordaba a los dibujantes clásicos, pero el uso que hacía de este estilo era completamente nuevo, y esta mezcla llamó mucho la atención. Crumb creó a muchos de sus personajes a raíz de un viaje alucinógeno de LSD. En un principio los dibujos que hacía le resultaban inquietantes, pero pronto descubrió que gustaban y que, de alguna forma, capturaban la imaginación de la gente. Como sucedió con la historieta de "Keep on Trucking": "That was a drawing that came out of LSD trips, and the words came from a Blind Boy Fuller song from 1935. I drew it in my sketchbook and then for *Zap*. It sort of caught the popular imagination. It became a horrible popular thing".[9]

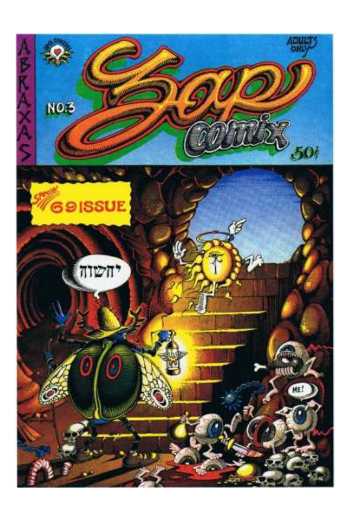


FIG. 2. Portada de *Zap Comix* n.º 3 (Enero, 1968), dibujada por Rick Griffin.

[8] James Gillray fue un caricaturista británico conocido por sus sátiras a la monarquía inglesa y a los excesos del gobierno de Napoleón en Francia. En sus caricaturas jugaba con la exageración para criticar y ridiculizar a políticos de la época.

[9] WIDMER, T. "Robert Crumb, The Art of Comics, No.1", en *The Paris Review*, 2010. Disponible *on line* en http://www.theparisreview.org/interviews/6017/the-art-of-comics-no-1-r-crumb [Comprobado el 11-09-2013]

Crumb decidió continuar su revista y dar cabida a autores inéditos. El primero en sumarse fue S. Clay Wilson. Las historias de Wilson eran salvajes, llenas de violencia explícita. Los protagonistas eran gente de los bajos fondos, o piratas que celebraban interminables peleas y orgías que se extendían durante páginas enteras. Más adelante, se sumaron los cartelistas Rick Griffin y Víctor Moscoso, que trabajaban juntos por aquel entonces y habían empezado a incluir cómics en sus pósteres. Víctor y Rick, al igual que otros cartelistas, llevaron a cabo una transición al medio de la historieta al ver la popularidad que iba ganando entre el público y las posibilidades por explotar. A finales de 1968 entra Gilbert Shelton, que se haría famoso por sus icónicos personajes, los Freak Brothers, tres hippies en perpetuo estado de intoxicación que protagonizaban alocadas aventuras. Finalmente, los últimos en incorporarse fueron Robert Williams y Spain Rodríguez.

Había dos tendencias en las historietas de estos autores. Por una parte, tanto Crumb, como Shelton o Spain, buscaban personajes icónicos, mientras que Williams, Griffin y Moscoso, se interesaban más por parte visual de los cómics y menos por la narrativa. En el caso de Moscoso, sus cómics eran una extensión de sus pósteres, primaban los efectos visuales. Daba vida a extraños universos poblados por formas de vida mutantes, como en un sueño producido por un viaje de ácido.

En los inicios del *underground* no existía una presión monetaria que interfiriese en el resultado de los trabajos de estos autores, esto se debe a que no se esperaba que el oficio de historietista fuese rentable, dibujaban más por diversión que para obtener un beneficio. La vida, en general, era barata, vivieron un corto periodo de "bienestar" que fue un factor importante que contribuyó al sentimiento de total libertad artística. Crumb rechazó ofertas millonarias como una por parte de la revista *Playboy*, o el ofrecimiento que le hicieron los Rolling Stones para una de las portadas de sus discos. También declinó las propuestas de realizar películas o *merchandising* basados en sus dibujos. Se mantuvo en todo momento en los circuitos *underground* (salvo por un breve encuentro que tuvo con Kurtzman en la revista *Help!*, donde coincidió con dibujantes como Gilbert Shelton, Joel Beck y Jay Lynch).

Esta ética de trabajo se relaciona con las premisas de la contracultura de la que todos ellos eran herederos. En palabras de Crumb: “We all read Jack Kerouac and we got all excited that we could have this freewheeling life. You don’t worry about the money or where the next meal is coming from. You just go and do it.”[10]

Gracias a *Zap* se reunieron diferentes autores y fue posible que, para principios de la década de los setenta, existiese una amplia variedad de *comic-books* como *Slow Death*, *Man From Utopia*, *Young Lust*, *Tales from the Ozone* y *Feds ’n’ Heads* que convivían con *Zap Comix*, que seguía siendo la revista más solicitada. Editoriales como Print Mint, Rip Off Press o Apex Novelties, no alcanzaban a satisfacer la demanda que se había generado en torno a este material.



FIG. 3. “Head First”, historieta de S. Clay Wilson para *Zap Comix* n.º 2 (1968).

[10] ROSENKRANZ, P. *Rebel Visions. The underground comix revolution 1963-1975*. Seattle (Washington), Fantagraphics Book, 2008, p. 71.

Traspasando límites, anticipaciones de un cómic más personal

Robert Crumb quedó impresionado por el salvajismo y la crudeza de las imágenes de las historietas de Wilson. "Head first" fue una de las primeras historietas que hizo Wilson para *Zap* en la que mostraba un pene gigante que era mutilado. Wilson veía su trabajo como una continuación de la labor que llevó a cabo EC Comics: "I always saw the underground comix movement as a sort of extension of EC's", "In my estimation we were taking it one step further by adding sex and drug and carnage and stuff."[11]

A raíz de esta epifanía, Crumb se armó de valor para dibujar sus propias fantasías sexuales. Cuando la revista *Zap* iba por el tercer número, Wilson y Crumb crearon la revista *Snatch*, motivados por las críticas que empezaron a surgir por la introducción de temas sexuales. Crearon la revista para centrarse en estos temas y ver hasta dónde podían traspasar los límites de lo que el público era capaz de aceptar, antes de que se presentase la policía en sus casas. Las historietas eróticas y pornográficas creaban opiniones enfrentadas, desde la repulsa y la condena de aquellos que las consideraban denigrantes, hasta la expectación y admiración de otros lectores que veían reflejados en esas imágenes sus propios pensamientos y su sentido del humor.

[11] *Ibíd.*, p. 145.

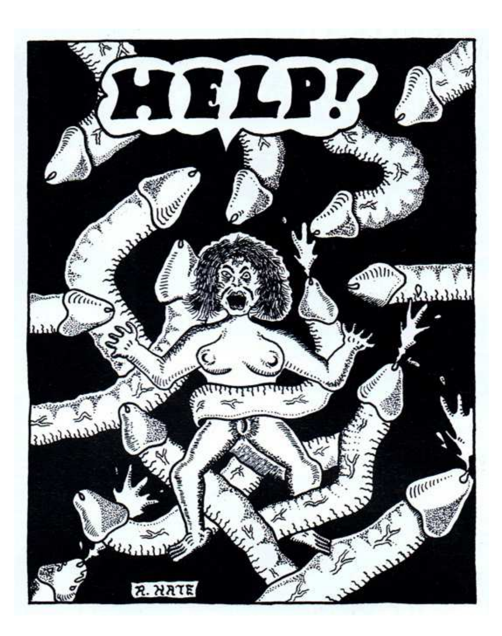


FIG. 4. *Cunt Comics* n.º 1 (1969), por Rory Hayes.

Para el primer número de *Snatch* pidieron la colaboración de Rory Hayes que mandó una historieta especialmente brutal y soez, esto fascinó a los autores que seguían empeñados en forzar los límites de lo representable. Sin embargo, estas historietas levantaban llagas en otros sectores, y la obra de Hayes resultó ser especialmente polémica. Más aún cuando sorprendió a todos, poco más tarde, con *Cunt Comics* (1969). En este cómic daba rienda suelta a las inquietantes imágenes de sexo escatológico que producía su imaginación: "I took all this weird shit I had in the back of my head and threw it all out on paper. It was a relief, like coming. It's horrible. It's beautiful. I can't explain it."[12]

Wilson, que también fue interpelado por el contenido de sus historietas, hablaba así sobre los juicios que se desataban: "Just because you depict evil, doesn't mean you are evil," "People always get that confused. They expect me to be all the monsters I

[12] *Ibíd.*, p. 133.

draw. I say, 'No, I'm a repressed Victorian. I shuffle around here and drink my morning tea.'"[13]

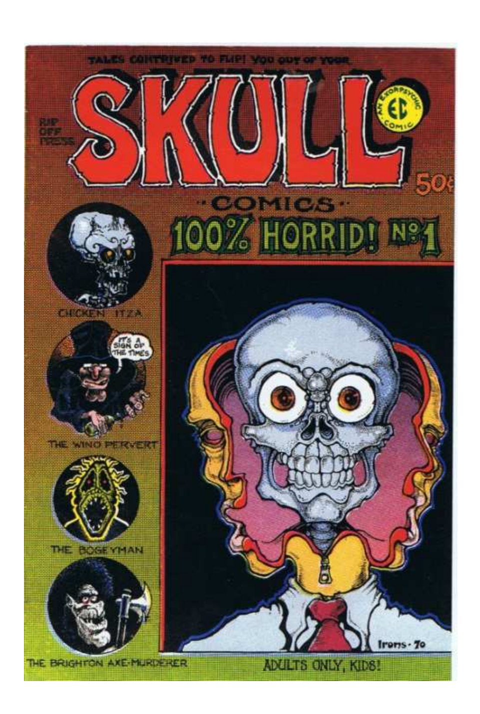


FIG. 5. Portada de *Skull Comics* n.º 1 (1970), por Greg Irons.

Greg Irons fue uno de los primeros en representarse en sus historietas, pero consideró que era un error que su personaje fuese reconocible así que, años más tarde, daría con una formula que tendrá gran repercusión, buscó un alter ego animal con aspecto antropomorfo. De esta forma creó a Gregor, the Purple-Ass Baboon que apareció por primera vez en *Wirtham's Comix & Stories*, en 1976. A través de este personaje volcó una encarnizada sátira de sí mismo. Greg dibujó la portada para el primer número de *Skull Comics,* revista creada por Gary Arlington con una marcada influencia del estilo de los cómics de EC. En los dibujos de Greg abundaban las referencias a calaveras y todo lo que remite a la iconografía en torno a la muerte; tema, en particular, que siempre le había inquietado sobremanera.

[13] *Ibíd*., p. 168.

Por otra parte, Crumb, en su proceso de plasmar sus fantasías sexuales, comenzó a representarse a sí mismo hablando directamente a sus lectores. Revelando y revelándose sus propias fantasías y obsesiones. En este torrente volcó en tono satírico todos los estereotipos que anidaban en su cabeza. La polémica llegó con el número cuatro de *Zap*, en el que realizó una historia que saltó las alarmas de la censura, hablamos de "Joe Blow" en donde se retrataba a una familia media americana, que era perfecta en la superficie, pero estaba repleta de lujuria e incesto en la intimidad del hogar. El cómic fue perseguido casi inmediatamente después de ser publicado, y varios vendedores desde Berkeley a Nueva York fueron arrestados por tenerlo a la venta.[14] Al parecer, Crumb había dado con un punto vulnerable del discurso social establecido. Había pervertido la familia de clase media blanca, agrediendo el "sueño americano".

Los *comix* aparecieron en el momento justo en el que la represión por parte del gobierno se enfrentaba a los crecientes movimientos de protesta populares. Las historietas estaban repletas de gestos en contra del orden. En 1968, Spain Rodríguez creó a Trashman, un rudo guerrillero que combatía a los opresores y conquistaba a las nenas. Trashman se convirtió en icono de la acción callejera, bajo el lema "Fight the Oppression!". Gustó mucho entre el público juvenil crítico con las actuaciones del gobierno estadounidense en la guerra de Vietnam. En uno de los episodios, se incluyó a sí mismo como personaje haciendo una especie de cameo en un bar. Muchas de sus historietas estaban basadas en sus experiencias en Buffallo, Nueva York, donde participaba en el club de moteros *Road Vulture Motorcycle Club*.

[14] *Ibíd*., p. 143.



FIG. 6. “Joe Blow”, historieta de Robert Crumb para *Zap* n.º4 (1969).

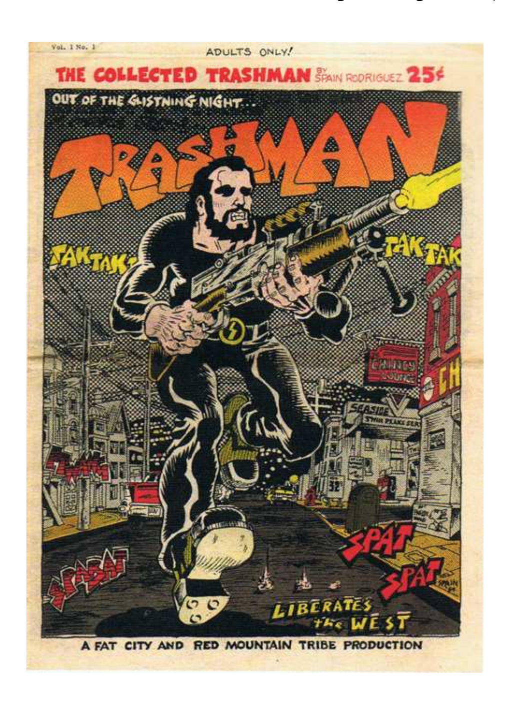


FIG. 7. Portada de *The Collected Trashman* (1968) por Spain Rodríguez.

Durante 1970 y 1971 estos autores vivieron momentos difíciles, el panorama político parecía inclinarse hacia la derecha y durante esos días llegaron a pensar que en cualquier momento la policía se presentaría en sus casas para arrestarles. En junio de 1973 la Corte Suprema de Estados Unidos acordó que cada comunidad tendría la libertad para determinar lo que se consideraba obsceno.[15] Surgieron nuevos ataques al cómic desde la prensa. Muchas *head shops* dejaron de vender *comix* o cerraron su negocio. Sin embargo, para entonces ya existía un público consolidado y se habían creado tiendas especializadas donde tenían cabida algunas de estas publicaciones. Su popularidad, aun así, había descendido notablemente a mediados de los setenta.

La incorporación de Justin Green

Green nació en Chicago en 1945. A través de los cómics aprendió a dibujar, escribir y rotular. En 1963 ingresó en la escuela de Rhode Island donde comenzó haciendo pintura abstracta. Desde un principio le interesó también la corriente surrealista, tanto los autores europeos como los americanos. En aquella época no quería ser dibujante de cómics, el cómic no le parecía un medio lo suficientemente sofisticado y criticaba el formato: "I saw it as a slooppy lackadaisical kind of art form, beneath contemp, really".[16] Sin embargo, durante el sexto grado tuvo su primer contacto con la publicación de cómics. Junto con su amigo Ricky Schwartz crearon una revista llamada *Step-Up*, con influencias de las revistas *Mad* y *Panic*. Desde la escuela de Rodhe Island, Justin accedió a un programa de estudios europeos que le llevaría hasta Roma en 1967, donde pasó un año. No sentía mucha afinidad con el arte renacentista y se centró en

[15] VV. AA. The apex treasury of underground comics / edited by Susan Goodrick and Don Donahue; featuring, Willie Murphy, Bill Griffith, Art Spiegelman, Spain Rodriguez, Justin Green, Gilbert Shelton, R. Crumb, Shary Flenniken, Bobby London, Jay Lynch, Kim Deitch . The best of Bijou funnies / edited by Jay Lynch; introduction by Marty Pahls; featuring, Jay Lynch, Skip Williamson, Jay Kinney, Justin Green, Robert Crumb, Jim Osborne, Gilbert Shelton, Dan Clyne, Evert Geradts, Rory Hayes, Art Spiegelman and Kim Deitch. The best of Bijou funnies. London, Omnibus Press, 1981, p. 113.

[16] ROSENKRANZ, P. *Op. cit.*, p. 33.

buscar las referencias artísticas con las que había crecido: la televisión estadounidense, las películas y los cómics. Estando en Italia se topó con una publicación que contenía una historieta de Crumb, que supuso para él un cambio radical en lo que sería su trayectoria artística.

> The Word 'epiphany' gets tossed around a lot these days, but one of the few such moments in my life that I cherish is the moment I saw a rather grainy reprint of Crumb's 'Itzy and Bitzy'. It was a call of arms for me. I immediately started cartooning again; something I had done only in secret since high school. My abstract paintings suddenly became filled with images.[17]

En 1968, Green volvió a Estados Unidos para coger un trabajo como profesor ayudante en la Universidad de Syracuse. Por esa época abandonó la pintura abstracta y se metió de lleno en los cómics. "I started to cartoon like a madman. I worked 12 hours a day. The only time I went out of the house was to get some Murine for my eyes which were all swollen up and red."[18] Mandó una historieta a *Yellow dog* llamada "The Drip" y luego hizo "A temporary Relapse", con la que finalmente experimentó el disfrute del oficio: "When I did the strip, I finally experienced the paroxysms of laughter that I'd had from Crumb strip a year and a half prior. I fell on the floor. So I knew there was something in cartooning for me. I got an immediate return from energy I put into it."[19]

En 1969 se mudó a New Jersey donde entró en contacto con otros dibujantes y publicó en *Gothic Blimp Works*. Volvió a trasladarse a Boston donde continuó dibujando. Estos traslados estaban en relación con la política de reclutamiento que estaba en vigor y de la que Justin trataba de escapar. Casi todo el mundo tenía algún conocido que había resultado herido o había muerto en la guerra. Su último traslado lo llevó a San Francisco donde alquiló un local barato. Por entonces se podía malvivir como artista *underground* dedicando muchas horas diarias. A cambio, el autor se encontraba con una libertad absoluta para esparcir su creatividad y sus ideas. Entró en

[17] *Ibíd.*, p. 94.

[18] *Ibíd*., p. 154.

[19] Ibíd.

contacto con todo el movimiento artístico que se estaba llevando a cabo. Green, que compartía varios principios antiautoritarios y también había sido fervoroso lector de *Mad Magazine*, quedó fascinado por el ímpetu de los dibujantes en su misión de reinventar los cómics y por lo novedoso de la situación, pues cada día surgían nuevas ideas.

Binky Brown conoce a la Virgen María

En 1971 el público lector de *comix* se había extendido. Uno de los factores que intervino fue el espacio publicitario que usó la industria del sexo en las publicaciones, que funcionó como reclamo para un tipo de público. Políticamente ciertas posturas se habían radicalizado, diferentes sectores de la sociedad reclamaban medidas más duras que las propuestas de paz del movimiento *hippie*. Sectores como marxistas de la línea radical, grupos por la liberación de las mujeres y organizaciones en torno a minorías sociales proclamaron la prensa *underground* como su medio de expresión.

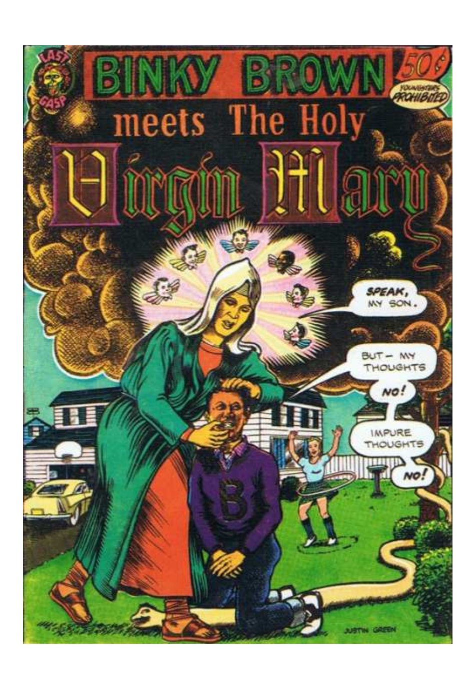


FIG. 8. Portada de *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972), por Justin Green.

Arrastrando una carga de culpabilidad generada por el conflicto bélico, Justin decidió que debía contar temas serios en sus historietas y escogió hablar de sí mismo. En un momento en el que la magia, el tarot y el misticismo eran muy populares, cuando todavía no concebía el tipo de historia que iba a realizar, dibujó lo que luego sería la portada, basándose en el símbolo de "la Fortaleza" del Tarot. La contraportada se basaba en la carta de "la Torre" que aludía a la destrucción y la trasformación. Estas imágenes las tuvo a la vista durante todo el proceso de creación de *Binky Brown*. Acuciado por la necesidad de contar su historia, se enfrentó a la obra como si se tratase de una terapia particular. Contemplar estos símbolos, en el proceso, le armaba de fuerza para romper ciertos tabúes.

En el cómic relató episodios de su infancia y adolescencia, centrándose en los problemas que lo obsesionaban y en los rituales que comenzó a realizar desde muy temprano para aliviar su malestar. Justin luchaba su particular Vietnam contra su neurosis y el discurso confesional[20] encajaba en esta conjunción de neurosis y catolicismo. El crítico Waldemar Janusczak en su crítica a la exposición realizada en 1984, en Londres, sobre las relaciones entre el arte de galería y los cómics, describió de esta forma la irrupción del discurso confesional en los cómics:

> Cuando los neuróticos se apropiaron del cómic, fuimos testigos del matrimonio ideal entre la forma y el contenido. Subvirtieron la inocencia de este y llenaron sus bocadillos de pensamientos con miserables soliloquios, repletos de sentimientos de culpa. El cómic resultó ser un medio espléndido para las confesiones. Y nosotros, el público, nos vimos llamados a cumplir con el deber de un sacerdote católico.[21]

[20] Según Michel Foucault en *Historia de la sexualidad. Vol.1. La voluntad de saber*, el discurso confesional ha sido, desde la Edad Media hasta nuestros días (se constituyó dentro de la tradición y católica y se secularizó durante el siglo XIX a través del discurso psiquiátrico), la forma de discurso imperante en torno al sexo en la tradición occidental.

[21] VV. AA. *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid, Errata Naturae Editores, 2013, p. 28.

S. Clay Wilson le hizo darse cuenta de que su estilo de dibujo tenía reminiscencias a imágenes que le quedaron grabadas en la infancia del *El Catecismo de Baltimore* (un misal católico para niños que incluía viñetas pedagógicas).



FIG. 9. *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972), por Justin Green.

Iba colgando las páginas en cuerdas de tender en su apartamento, de esta manera podía ver, al mismo tiempo, un panorama de la evolución de la historia y una visión de conjunto. Daba a cada página una entidad propia. Su ética de trabajo por entonces era diferente a la actual, no se trataba de la productividad sino del resultado, del mensaje. Podía estar trabajando cuatro o cinco días en una página y a continuación desecharla.

Justin no siguió el estilo clásico de otros dibujantes, ni empleó las normas prototípicas de lenguaje del cómic de entonces, sino que indagó en lo que el medio le ofrecía. La voz de los cartuchos, por ejemplo, le daba la posibilidad de establecer contradicciones entre el texto y lo que las imágenes muestran en las viñetas. El globo de pensamiento era para él una segunda voz que implicaba otra dimensión en la historia, lo que resultaba muy práctico para trasladar lo que ocurría en la cabeza de un niño católico

que se cuestionaba constantemente lo que estaba haciendo y si era moralmente aceptable.

Esperaba que, de alguna forma, su trabajo tuviese un impacto en su vida real. La parte de sí mismo que estaba escribiendo el libro sabía que se trataba de un ritual, es decir, algo artificial. Pero, a través de ello, quedaba en evidencia que los rituales que él mismo venía haciendo desde niño eran, igualmente, motivados por temores ficticios. En la mente de Justin y en la de su alter ego Binky Brown, su naturaleza depravada se manifestaba en forma de rayos de luz de pecado que emanaban de todas sus extremidades. Si estos rayos, que se extendían kilómetros, impactaban contra algún objeto sagrado de la religión católica (estatuas de la Virgen María, especialmente) ocurrirían desgracias en su vida y en la de sus seres queridos. Cuando empezó el cómic tenía la esperanza de que, al terminar, estos delirios se desvaneciesen.

Aunque en general se le considere el creador del género autobiográfico en el cómic, Justin opina que no puede reclamar ese mérito, pues era el momento idóneo para la aparición de historias autobiográficas, y si no lo hubiese hecho él otro lo habría iniciado igual. Sin embargo, el mérito que se atribuye es el de haber dado aspecto gráfico por vez primera a lo que años después nombrarían como "trastorno obsesivo-compulsivo", conocido en inglés con las siglas OCD (Obsessive Compulsive Disorder). Fue la primera vez que alguien mostraba gráficamente la evolución de una neurosis. Justin estaba empeñado en sacar adelante su relato y lo hizo a través de la ironía: "The scientologists say that all humour comes from exclusion or embarrassment, but I think there is a third kind of laughter, which is the laughter of freedom… the laughter of sudden discovery that you're above or beyond a conflict that once blocked you in".[22]

El humor forma parte de su aproximación catártica al relato de su vida, un punto clave en la lectura de su obra. La historia de Binky tiene episodios angustiosos, otros

[22] ROSENKRANZ, P. *Op. cit.*, p. 170.

desgarradores, pero Justin, lejos de endulzarlos, reaccionó caricaturizando y ridiculizando a su alter ego en situaciones de gran crudeza.

> More and more I am trying to work with humour. I'm trying to respect the form and language of comix themselves. I believe that you can never put your fingers on why something makes you laugh, because the sound of laughter is the sound of astonishment. Laughter, like orgasm, like sneeze, is involuntary. Humor in its highest form is catharsis and purification. The more I confront myself through humor the less cruel and sensationalistic my work will become. Then I'll be able to reach a larger audience.[23]

Binky Brown Meets Holly Virgin Mary es una propuesta atrevida e inédita, cuarenta páginas de extensión para contar la historia de sus demonios personales. Pero se las arregló para convencer a los editores de Last Gasp y la obra se publicó en 1972.

El mundo conoce a *Binky Brown*

La obra tuvo una buena acogida desde el principio, la novedad que suponía para la historieta era evidente, Justin había dado con una interpretación clave de la historieta en esos momentos. La catarsis de su alter ego de tinta tuvo su reflejo en la catarsis de los lectores que se asomaba a sus intimidades.

Uno de los primeros en quedar fascinado por la obra fue Art Spiegelman, que visitó a Green durante el proceso de creación de la obra. "I'll never forget seeing the unpublished pages of *Binky Brown* hanging from a clothesline stretched around the drawing table and all through his living room back in 1971 and knowing I was seeing something new get born".[24] Le sorprendió la determinación con la que Green contaba sus vergüenzas íntimas. El hallazgo le hizo plantearse su propio bagaje personal como material para sus cómics y aventurarse a dibujar las vivencias de sus padres. Ese mismo

[23] VV. AA. The apex treasury of underground comics / edited by Susan Goodrick and Don Donahue; featuring, Willie Murphy, Bill Griffith, Art Spiegelman, Spain Rodriguez, Justin Green, Gilbert Shelton, R. Crumb, Shary Flenniken, Bobby London, Jay Lynch, Kim Deitch. London (New York), 1974, p. 88.

[24] ROSENKRANZ, P. *Op. Cit*. p. 170.

año publicaba las primeras páginas de lo que más tarde sería *Maus*, para la revista *Funny Animals*. Era la primera vez que se dibujaban los horrores del holocausto en un cómic, con animales antropomorfos como protagonistas.

También fue decisiva esta obra para Aline Kominsky. Aline se dedicaba a la pintura expresionista y no le interesaban los cómics hasta el día que topó con la obra de Green. *Binky Brown* le hizo percatarse de que podía volcar su propia voz a través del cómic. Descubrió que era posible combinar su trabajo artístico con el odio a su madre, que era una de sus obsesiones en ese momento. En 1972 colabora en el primer número de la publicación *Wimmen's Comix* con la historieta "Goldie: A Neurotic Woman". Más tarde se desmarcó de *Wimmen's Comix* y fundó su propia revista junto a Diane Noomin, *Twisted Sisters*. En la portada del primer número aparece Kominsky sentada en la taza del váter en la que, según ella, es donde tenía sus mejores reflexiones. Creó el personaje The Bunch que rompía todos los estereotipos femeninos, regodeándose en lo grotesco, riéndose de sus propios complejos y obsesiones.

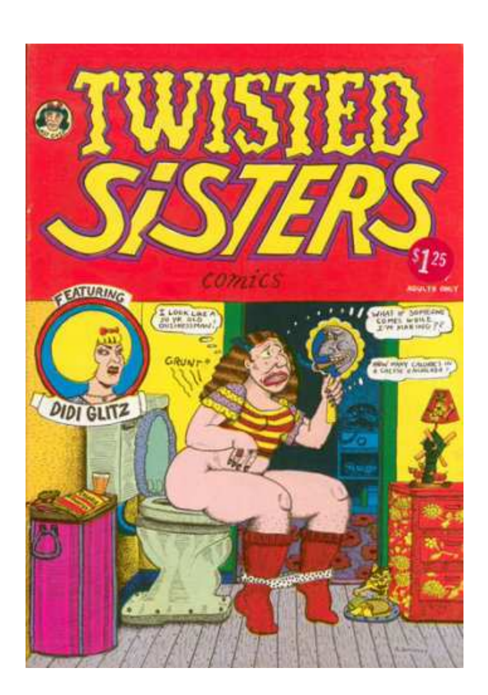


FIG. 10. Portada de *Twisted Sisters* n.º1 (1976), por Aline Kominsky.

El cambio en la legislación que encrudeció la censura en 1973 y la persecución a las *head shops* contribuyó a que las ventas de *comix* descendiesen. Esto coincidió con

que se publicaba mucho material, que no siempre era bueno, por otra parte. Fue un momento único pues se pudo publicar prácticamente cualquier cosa y eso posibilitó nuevas formas de concebir el medio.

En 1976, Harvey Pekar creó *American Splendor*, un cómic que publicaba anualmente y giraba en torno a su vida diaria, por aquel entonces trabajaba de archivador en Cleveland's Veteran's Administration Hospital. Fue la primera vez en la que un autor reunía un elenco de diferentes dibujantes para retratar historias sobre su rutina. En la lista de dibujantes que lo ilustraron se encuentran Robert Crumb, Spain Rodríguez, Joe Sacco, Alison Bechdel o Chester Brown, entre otros.

Jim Woodring, creador de la revista *Jim* (1980) en donde volcaba historietas inspiradas en experiencias oníricas, consideraba *Binky Brown* uno de los cómics que más le habían influido en diferentes aspectos de su vida y de su trabajo. Carol Tyler, humorista y pintora que indagó en la historia de su padre a través de su cómic *You'll never know* (2009) y Julie Doucet con su personaje Dirty Plotte a través del cual contaba su día a día, sus angustias, sueños y fantasías. Otra artista que se vio influenciada fue Phoebe Gloeckner. La primera vez que Gloeckner vio una imagen de contenido sexual fue a través de historietas de Crumb. Admiraba también a Kominsky y a Green, la belleza de las obras y la crudeza de los contenidos fueron una gran inspiración para sus cómics. Años después publicaría dos obras pseudoautobiográficas, *A child's life and other stories* (1998) y *A teenager diary* (2002). Joe Sacco comenzó a trabajar para Fantagraphics en 1986. La deriva de lo personal en el cómic tomó un nuevo rostro a través de sus crónicas periodísticas en primera persona. A partir de los ochenta en Canadá, el grupo de amigos formado por Seth, Chester Brown y Joe Matt, comenzaron a publicar sus propios *comic-books* que contenían historietas, en las que cada uno desarrolló un estilo diferente de aproximarse a la autobiografía.

A partir de 1975 serán la revista *Weirdo*, dirigida por Crumb la encargada de continuar la corriente *underground*, dando cabida además a artistas como Peter Bagge, Debbie Drechsler, Carol Tylor, Joe Matt, Julie Doucet y Dori Seda entre otros.

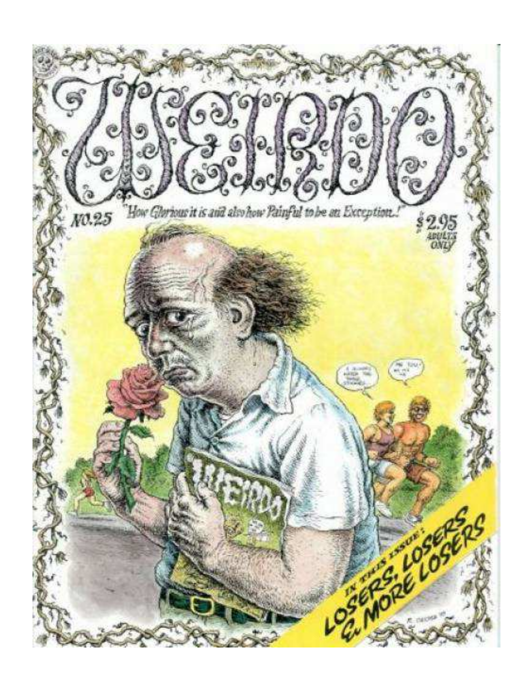


FIG. 11. Portada de *Weirdo* n.º25 (1989), por Robert Crumb.

Cada vez más autores empiezan a dibujar relatos basados en vivencias personales. Durante los ochenta, siendo autor de una generación anterior a los autores *underground*, Will Eisner se declinó por la autobiografía, después de ver trabajos de Crumb y Green. En 1985 realizó *The Dreamer*, en 1991 *To the Heart of Storm*, *The Name of the Game* y dos historietas cortas: "A Sunset in Sunshine City", y "The Day I Became a Professional".

Spiegelman creó la revista *Raw* junto con Françoise Mouly en 1980. La innovación que presentaba esta revista frente a otras era que se buscaba en autores que experimentasen con las posibilidades gráficas y que jugasen con cruces de diferentes lenguajes gráficos. Su búsqueda de nuevas visiones les llevó a publicar a autores de puntos dispares del globo (congoleños, españoles, argentinos, japoneses, italianos, francés, holandés, entre otros). Empleaban materiales asequibles y baratos, lo armaban trabajando mucho la parte del diseño y maquetación.

Los Hermanos Hernandez con *Love & Rockets* forman parte de una transición hacia lo que se llama cómic alternativo, cuya revista de referencia era *Raw*. Sumergidos en la corriente que se llamó *slice of life*, con la que se pretendía contar historias de

realidad cotidiana. Daniel Clowes se sumó a esta corriente con *Ghost World* (1993-1997).

El comic *underground* era ya una corriente con influencia internacional, que se extendió, sobre todo, en Europa. En palabras de Patrick Rosenkranz:

> In the midst of all this turmoil, a cadre of cartoonist succeeded in elevating comics to a medium of personal expression and unrestrained passion. Despite repression, rejection, and underfinancing, the comix industry thrived for a time and prepared the way for punk graphics, alternative comics, graphic novels, and other products in the small-press market today.[25]

Conclusiones

El deseo de transformación de la sociedad que se generalizó en los años sesenta, unido a la crítica al statu quo de la contracultura y a la desfragmentación de las percepciones de las drogas psicodélicas, anticipaban una serie de transgresiones que, con el *comix*, tomaron forma gráfica a través de la sátira en torno a temas tabú como lo escatológico, la muerte, el sexo, la violencia o las intimidades. Los dibujantes *underground* comenzaron a transgredir las normas que regulaban los contenidos de los cómics y comenzaron a utilizarlos como repulsivo social y como vehículo para expresarse.

La industria en torno a los pósteres psicodélicos, los avances en la imprenta *Offset* y los canales de distribución de la prensa *underground* posibilitaron que se crease una industria en torno al *comix* y que se expandiese y llegase a la gente.

Justin Green con su cómic *Binky Brown*, narró lo nunca narrado, inventando y jugando con las posibilidades del medio. Fue un ejercicio que vivió como una experiencia catártica, no solo él sino, también, otras personas que vieron su obra. A muchos autores les puso a dibujar desde otra perspectiva. Esta deriva personal tomó muchos caminos muy diferentes entre sí. Por ejemplo, en el caso de Hayes y Crumb, se

[25] *Ibíd.*, p. 15.

centraban en las imágenes sexuales, en el caso de Irons en la muerte o, en el de Spain, en el desafío a las autoridades.

En Justin esta deriva personal le hizo ponerse cara a cara con su relación con el catolicismo y con el trastorno obsesivo-compulsivo. Son diferentes ejemplos de a dónde les llevó la ruptura de tabúes que estaban llevando a cabo. La catarsis del protagonista de *Binky Brown conoce a la Virgen María* refleja la de muchos que se habían criado en un ambiente alienante y opresivo y que encontraron en los cómics una forma de expresarse.

Bibliografía

BRAY, G. (11/06/13). *Justin Green talks about graphic novel "Binky Brown"*. Amadora, Portugal, 2012 [Archivo de vídeo]. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=bcUy7GheB0Y

BURKHART, G. J. *A cicle of outrage. America's reaction to the juvenile delinquent in the 1950s*. Oxford University Press, New York, 1986.

CRUMB, R. *El Gato Fritz. Obras completas de Robert Crumb. 5*, Barcelona, La Cúpula, 1999.

—*R. Crumb: Recuerdos y opiniones*. Barcelona, Global Rythm, 2008.

EL REFAYE, E. *Autobiographical comics. Life writing in Pictures*. United Stated of America, University Press of Mississippi, 2012.

GARRIOCK, P. R. *Masters of Comic-book Art Will Eisner, Harvey Kurtzman, Frank Bellamy, Richard Corben, Barry Windsor-Smith, Jean Giraud, Philippe Druillet, Wallace Wood, Robert Crumb, Victor Moscoso*. London, Aurum Press, 1978.

GREEN, J. *Binky Brown conoce a la Virgen María*. Barcelona, Ediciones La Cúpula, 2011.

FOUCAULT, M. *Historia de la sexualidad. 1-La voluntad del saber*. Siglo Veintiuno Ediciones, México, 2009.

MORGAN, H. "Notes for the course at École Européenne Supérieure de l'image in Angoulême, in 2010" (Master 1. Module: Le Roman Graphique).

RANDALL, J. "The Goblin Meets Binky Brown Who Met The Holy Virgin Mary", *Goblin Magazine*. Disponible *on line* en http://sonic.net/~goblin/Just.htm [Comprobado el 06-11-2012]

ROSENKRANZ, P. *Rebel Visions. The underground comix revolution 1963-1975*. Seattle (Washington), Fantagraphics Books, 2008.

VV. AA. *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid, Errata Naturae Editores, 2013.

VV. AA. *The apex treasury of underground comics / edited by Susan Goodrick and Don Donahue; featuring, Willie Murphy, Bill Griffith, Art Spiegelman, Spain Rodriguez, Justin Green, Gilbert Shelton, R. Crumb, Shary Flenniken, Bobby London, Jay Lynch, Kim Deitch*. London (New York), 1974.

VV. AA. *The apex treasury of underground comics / edited by Susan Goodrick and Don Donahue; featuring, Willie Murphy, Bill Griffith, Art Spiegelman, Spain Rodriguez, Justin Green, Gilbert Shelton, R. Crumb, Shary Flenniken, Bobby London, Jay Lynch, Kim Deitch. The best of Bijou funnies / edited by Jay Lynch; introduction by Marty Pahls; featuring, Jay Lynch, Skip Williamson, Jay Kinney, Justin Green, Robert Crumb, Jim Osborne, Gilbert Shelton, Dan Clyne, Evert Geradts, Rory Hayes, Art Spiegelman and Kim Deitch.The best of Bijou funnies*. London, Omnibus Press, 1981.

WIDMER, T. "Robert Crumb, The Art of Comics, No.1". The Paris Review (online), 2010. Disponible en http://www.theparisreview.org/interviews/6017/the-art-of-comics-no-1-r-crumb [Comprobado el 11-09-2013]

The Walking Dead o la insoportable contemporaneidad del ser

ANTONIO BERNÁRDEZ SOBREIRA

Antonio Bernárdez Sobreira (Vigo, 1970) es licenciado en Xeografía e Historia por la Universidad de Santiago de Compostela (1993), en la especialidad de Historia Contemporánea. Investigador en Historia Rural, ha publicado estudios sobre las políticas agrarias (*Planificación agraria na Galicia da Autarquía*, 1999) así como sobre la movilización social del campesinado (*A penetración do sindicalismo no rural galego de anteguerra* en 2006 y *Labrando na Rebelión* en 2007, ambos en colaboración con Isidro Román Lago), además de diversos artículos y comunicaciones. Desde 1998 ejerce la docencia como profesor de enseñanza secundaria, especializándose desde 2007 en la enseñanza de adultos, destacando cuatro cursos (2007-2011) en centros penitenciarios.

RESUMEN

Este artículo pretende ser una reflexión desde un punto de vista historiográfico del exitoso cómic de Robert Kirkman. Proponemos una caracterización de la obra como profundamente política e imbricada en el ecosistema ideológico y cultural norteamericano. A partir de tres apartados caracterizaremos *The Walking Dead* como una negra utopía, un contrapaisaje donde podemos reconocer importantes aspectos relacionados con el desarrollo histórico de los USA, su construcción ideológica así como la crisis del ideal optimista de progreso vigente desde la Ilustración.

ABSTRACT

This article tries to be a reflection from an historiographic point of view about Robert Kirkman's successful cómic. We will propose a characterization of this comic as deeply political and overlapped in the ideological and cultural North American ecosystem. In three parts we will characterize The Walking Dead as a black Utopia, a landscape where we can recognize significative facts linked to the historical development of the USA, his ideological building as well as the crisis of the optimist ideology of progress in force from the Illustration.

Adoro *The Walking Dead*[1] hasta el punto que alguna vez he llegado a comentar que se trata de la mejor serie regular que podemos encontrar en este momento en el mercado (obviamente es un comentario hiperbólico). Kirkman no posee la erudición de Alan Moore (ni su compromiso antitotalitario de pura vena hippie), el gamberrismo libertario y psicotrópico de Grant Morrison o incluso el salvajismo proletario de Mark Millar. Pudiendo ser Víctor Hugo ha optado por Alejandro Dumas, y como él ha sido capaz de recoger el legado de su época,[2] toda una tradición narrativa e incluso ideológica para transformarla en el folletín total: coral, denso y por supuesto siempre imprevisible (incluso contradictorio).

Como Dumas, Kirkman no busca la originalidad y carece de un plan preconcebido (él mismo lo reconoce cuando es preguntado por ello).[3] El valor de su relato no estriba en la causa sino en el desarrollo de la acción y de los personajes[4] pero tampoco en ello va a ser genuino, ya que se inscribe en toda la tradición narrativa que configuró el fenómeno zombi desde Romero. En este sentido Kirkman supo leer el contexto cultural de la Norteamérica posterior al 11 de septiembre que entre otros experimentó un auténtico boom de la narrativa del muerto viviente (o caminante) y que por obra y gracia de la globalización se transmitió de forma vírica a escala mundial:[5] *28 días*

[1] *Los muertos vivientes* en la edición española de Editorial Planeta De Agostini. A partir de ahora cuando nos refiramos directamente a la serie gráfica utilizaremos LMV.

[2] Para Pierre Blanc, LMV sería definible como un western apocalíptico (e incluso crepuscular) que bebería del legado de la Gran Novela Americana como una historia de pioneros y robinsones. Vid. BLANC, P. "Pioneros y robinsones", en VV. AA. *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*. Madrid, Errata naturae, 2012, p. 174.

[3] "Y siguen caminando y caminando y caminando… Kirkman habla de *Los muertos vivientes*", entrevista publicada por *Entrecomics*, 2 de octubre de 2006, http://www.entrecomics.com/?p=683. Una visión de conjunto de Kirkman y su obra se puede leer en SERRADILLA, E. *ROBERT KIRKMAN*: *De The Walking Dead a Invencible*. Palma de Mallorca, Pretextos Dolmen, 2011.

[4] BEISECKER, D. "Me muero por hacer de zombi empanado", en VV. AA.. *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*. Madrid, Errata naturae, 2012, p. 23.

[5] F. DÍAZ, L. *The Walking Dead. El libro*. Madrid, Alberto Santos Editor, pp. 37-44. Es muy interesante al respecto el artículo de FERRERO, A. y ROAS, S. "El zombi como metáfora (contra) cultural" en *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, n.º 32, 2011 (www.ucm.es/info/nomadas/32).

después con su secuela (Danny Boyle, 2002 y Juan Carlos Fresnadillo, 2007), *Resident Evil* (Paul Anderson, 2002), *Dawn of the Dead* (Zack Snyder, 2004)…

El objetivo inicial de Kirkman era escribir una historia ambientada en el espacio y titulada de forma rimbombante *Dead Planet*,[6] pero una vez desechada eligió profundizar en el modelo establecido por George A. Romero, iniciando un éxito editorial que luego consolidaría con la serie de televisión.[7] Algunas de las claves de ese éxito han sido ya señaladas por la crítica, por ejemplo un desarrollo narrativo minucioso que sin embargo deja en la tiniebla o el silencio el pasado.[8] Por otro lado, una característica esencial del tema de los zombis como son los conflictos entre supervivientes da a Kirkman la excusa para pintar los caminantes más como un elemento del paisaje que como protagonistas, de manera que prima en todo momento la descripción de la imposibilidad de cooperación entre los vivos ("discusiones entre personajes, juegos de poder y territorialidad, decisiones, desavenencias, pactos") frente a la propia circunstancia de los muertos, algo que por otro lado profundiza una vez más en el legado de Romero.[9] En este sentido Kirkman es capaz de explorar lo que Mike Davis define como "las potencias críticas de lo ordinario, desechable y feo"[10] o lo que es lo mismo el tremendo potencial de lo cotidiano como "verdadero espacio de conflicto para el ser humano".[11]

---

[6] GARCÍA, S. "The Walking Dead, el cómic: un valle de lágrimas", en VV. AA. *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*. Madrid, Errata naturae, 2012, p. 124.

[7] El primer número USA de LMV tiene fecha de octubre de 2003 y la serie de AMC fue presentada en sociedad en la comicon de San Diego de julio de 2010. Vid. F. DÍAZ, L. *Op. cit.*, pp. 7 y 49.

[8] GARCÍA, S. *Op.Cit.*, p. 129.

[9] La cita literal está tomada de FERNÁNDEZ GONZALO, J. *Filosofía zombi*. Barcelona, Anagrama, 2011, p. 20.

[10] DAVIS, M. *Ciudades muertas. Ecología, catástrofe y revuelta*. Madrid, Traficantes de Sueños, 2007, p. 56.

[11] FERNÁNDEZ GONZALO, J. "¿Apocalipsis o apoca-e-lipsis? Pantalla y emociones en The Walking Dead", en VV. AA. *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*. Madrid, Errata naturae, 2012, pp. 68-69.

En palabras de Fernández Gonzalo "las actitudes ante lo cotidiano muestran los rincones oscuros de la naturaleza humana en todo su doloroso esplendor".[12]

El tratamiento de los supervivientes ha llevado a afirmar que los zombis de Kirkman "están despolitizados y se los ha vaciado de significación metafórica o simbólica", y forman parte (como ya dijimos) de un particular mundo feliz (del que hablaremos luego) y en el que "los elementos predominantes (…) son el vacío y el estatismo".[13] Esto viene a cuento en la medida en que en el zombi (el monstruo en general) como metáfora tienen tanta importancia las cualidades del ser monstruoso como la propia narración.[14] Por el contrario, los caminantes de Kirkman no experimentan ningún desarrollo más allá de las reflexiones morales o actos violentos que provocan entre los supervivientes. Sin embargo, a mi modo de ver son un espejo en el que mirarse en el momento de desmoronamiento del viejo orden social y eso los dota de un innegable sentido político: "el monstruo no es un accidente, representa la sempiterna posibilidad de destrucción del orden natural de la autoridad en todos los ámbitos".[15] Lo que habría que analizar es si ese sentido político de lo monstruoso forma parte de un objetivo consciente del autor o puede ser establecido a posteriori por el lector, porque a mi modo de ver LMV es una obra profundamente política en su conjunto y sobre esta cuestión versará buena parte de este texto.

Cuando Romero estrenó en 1968 *The Night of the Living Dead* fue interpretada como una metáfora de la Norteamérica de los sesenta, con su racismo, su lucha por los derechos civiles y su guerra en Indochina, algo que el director afirma que no estaba en

[12] *Ibíd*., p. 67.

[13] ROUND, J. "El horror de la humanidad", en VV. AA. *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*. Madrid, Errata naturae, 2012, p. 169.

[14] FERRERO, A. y ROAS, S. *Op. cit.*

[15] HARDT, M. y NEGRI, A. *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*. Barcelona, Debate, 2004, p. 231.

su intención.[16] En este sentido, Kirkman parece más un pragmático autodidacta (¿otra vez Dumas?) que sabe hacer una lectura del contexto cultural de su tiempo (los EE. UU. posteriores al 11 S y en plena fiebre belicista con Irak y Afganistán) y que recoge todo el legado ideológico presente en el discurso político de su época. Me atrevería a afirmar que de forma no necesariamente consciente va a construir un discurso reaccionario, muy en la línea del pensamiento postmoderno, que tiene como gran éxito desplazar los conflictos de la clase o lo colectivo al individuo y a las cuestiones relativas a la identidad (género, religión, etnia…),[17] desde luego alejado de la visión progresista de Romero.

De todas formas el pragmatismo de Kirkman convierte LMV en un producto flexible, que admite múltiples lecturas y que puede satisfacer tanto al lector progresista (yo me considero tal) como al más conservador. Un ejemplo de ello radica en las diferencias del elenco con la serie de AMC. En el cómic, entiendo que dirigido a un público bregado en mil batallas, fan, ya madurito y con cierta formación (incluso diría masculino y progresista) predomina un carácter de *melting point*, reflejo de la diversidad del ecosistema social USA[18] aunque con una significativa ausencia, los *red necks* o "basura blanca", que paradójicamente están claramente omitidos en un *dramatis personae* que procede de la América profunda del sur (Rick, el agente de la ley convertido en figura principal en un reparto que es coral, es sin ir más lejos de Kentucky, como el propio Kirkman). En la serie de TV, por el contrario, dirigida a un público más juvenil y plural, hay dos personajes clave que se corresponden con el modelo *white trash*: los hermanos Merle y Daryl. A públicos diferentes, narraciones diferentes, y no creo que sea una simple cuestión de formatos.

[16] Ferrero, A. y Roas, S. *Op. cit.*

[17] NAÏR, S. "La modernidad en contra del choque de civilizaciones", en VV. AA. *Frente a la razón del más fuerte*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2005, p. 51.

[18] "Los personajes hacen de este cómic algo especial. Son tantos que forman un microcosmos literario rico y variado. Los hay de todas las clases, de todas las razas, de todas las etnias, de todas las profesiones, de todos los sexos y de todas las edades" en MATOS, D. y VICENTE, A. *The Walking Dead. Caminando entre los muertos*. Palma de Mallorca, Pretextos Dolmen, 2011, p. 56.

Ya hemos esbozado la que va a ser nuestra idea base: Kirkman ha construido un producto eminentemente norteamericano, en palabras de Santiago García con dosis de "moralina y sentimentalidad sobre un mensaje político conservador".[19] Un producto no exclusivamente postmoderno (por la temática de la identidad-individualidad) sino anclado en una potente tradición ideológica que está en los orígenes de los propios EE. UU. En este sentido, huye del zombi como metáfora política del biopoder totalitario o del propio capitalismo consumista y depredador para profundizar en los comportamientos morales del individuo superviviente en un contexto de crisis radical del sistema de valores. Ahí radica también curiosamente la fuerza simbólica de su relato.

Negra Utopía

> El mundo que conocíamos ya no existe. El mundo del comercio y las necesidades superfluas ha sido reemplazado por un mundo de supervivencia y responsabilidad. (…) En cuestión de meses la sociedad se ha desmoronado, sin gobierno, sin supermercados, sin correo, sin televisión por cable. En un mundo gobernado por muertos, por fin nos vemos obligados a empezar a vivir.

Este significativo texto cierra cada uno de los volúmenes de la edición española de LMV y es un reflejo del estremecedor paisaje que va a construir Kirkman y en el que los zombis, caminantes o no muertos, como ya dijimos, son solo un elemento más o una excusa para edificar lo que Ernst Bloch calificó como "negra utopía" en la que "el paisaje del terror es también, como en El Bosco, voluptuoso y casi infinito en su ironía"[20] Al igual que en las pinturas del autor flamenco "en el lugar que es el infierno pasan muchas cosas, hay multitud de personajes y acontecimientos, todo es abigarrado, desordenado, porque el desorden es rasgo específico de la maldad y el pecado".[21]

[19] GARCÍA, S. *Op.Cit.*, p. 135.

[20] DAVIS, M. *Op. cit.*, p. 24.

[21] BOZAL, V. "Riendo camino de la muerte", en VV. AA. *El Bosco y la tradición pictórica de lo fantástico*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2006, p. 62.

Kirkman "puede mirar al horror de Kurtz directamente a la cara y hacer una postal con eso".[22] De hecho, su inspiración inmediata parece partir de infiernos más próximos en el tiempo y el espacio (y más reales) como puede ser la Europa de 1945, y sirvan como ejemplo las similitudes con este texto:

> Imaginemos un mundo sin instituciones. Es un mundo en el que las fronteras entre países parecen haberse disuelto, dejando un único paisaje infinito por donde la gente viaja buscando comunidades que ya no existen. Ya no hay gobiernos, ni a nivel nacional ni tan siquiera local. No hay escuelas ni universidades, ni bibliotecas ni archivos, ni acceso a ningún tipo de información. No hay cines ni teatros, ni desde luego televisión.[23]

Como en la Europa postbélica, el mundo de Kirkman ha asistido al derrumbamiento del sistema productivo, la pérdida o rarificación de los útiles básicos, la conversión del alimento en un bien escaso y sobre todo la destrucción del orden social, dando paso a un paisaje donde "los bienes solo pertenecen a aquellos lo bastante robustos para aferrarse a ellos y a los que están dispuestos a defenderlos con su vida" y en el que "hombres armados deambulan por las calles, cogiendo lo que quieren y amenazando a cualquiera que se interponga en su camino".[24] Siguiendo esta vía, hay críticos que destacan la fascinación del autor de LMV por ese mundo postbélico y su naturaleza apocalíptica y marcada por la violencia y la desesperanza.[25]

Hay que entender que el concepto de paisaje representa desde la Ilustración un elemento clave en la conformación de las identidades individuales y colectivas, como escenario de la inocencia perdida y como tal complementario de la idea de niñez.[26] En concreto, en el caso de los EE. UU. fue capital la construcción de una idealización del

[22] DAVIS, M. *Op. cit.*, p. 54. La cita original se refiere a la obra del fotógrafo Misrach, una "arqueología visual" del horror de los territorios en los que se realizaron ensayos nucleares en el oeste americano.

[23] LOWE, K. *Continente salvaje. Europa después de la Segunda Guerra Mundial*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2012, p. 13.

[24] *Ibíd.*

[25] MATOS, D. y VICENTE, A. *Op. cit.*, p. 59.

[26] LÓPEZ SÁNDEZ, M. *Paisaxe e nación. A creación discursiva do territorio*. Vigo, Galaxia, 2008, p. 65.

territorio como puro y virgen, “devoto y edificante” e incluso metáfora de la experiencia religiosa.[27] En este sentido la contundencia del contrapaisaje kirkmaniano resulta brutal, aunque (como ya hemos venido afirmando a lo largo de este texto) no original.

De hecho, la tradición paisajista norteamericana encierra desde sus orígenes la contradicción entre el equilibrio natural y el desarrollo humano. Mike Davis señala por ejemplo el contraste entre la ciudad precapitalista, “una improvisación imperfecta y carnavalesca que cede a la transformación continua de un entorno mediterráneo dinámico”, y la que denomina “gran ciudad americanizada” donde “la persecución de la utopía burguesa de un entorno totalmente calculable y seguro ha ocasionado paradójicamente una radical inseguridad”.[28] La imagen de Rick a caballo por las calles de una Atlanta abandonada al caos sería una poderosa metáfora del monstruo en el que se ha convertido la gran ciudad capitalista.



FIG. 1. *Los muertos vivientes*. N.º 2 (2004).

[27] HUGHES, R. *Visiones de América. La historia épica del arte norteamericano*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2001, p. 151.

[28] DAVIS, M. *Op. Cit*., p. 23.

El caos supone por otro lado la oportunidad para la renaturalización de una sociedad enferma y el regreso a lo primitivo, a lo original, resumido en el concepto de verse obligado a empezar a vivir.[29] Kirkman entronca así con la tradición ecologista norteamericana, comenzando por el propio Henry David Thoreau y su búsqueda de una forma de vida más auténtica y fuera de la opresiva economía de mercado:

> Sería provechoso vivir una vida primitiva y de frontera, incluso en medio de una civilización volcada hacia lo exterior, aunque solo sea para aprender cuáles son las necesidades más importantes en la vida y qué métodos se han adoptado para satisfacerlas.[30]

El mismo Thoreau justificaba su retiro voluntario del mundanal ruido bajo el argumento de la necesidad de una vida más esencial, evitando curiosamente ser un muerto viviente:

> Fui a los bosques porque quería vivir deliberadamente, enfrentándome solo a los hechos esenciales de la vida, y ver si podía aprender lo que la vida tenía que enseñar, no fuera que cuando estuviera por morir descubriera que no había vivido. No quería vivir nada que no fuera la vida, pues vivir es algo muy valioso, ni tampoco practicar la resignación, a no ser que fuera absolutamente necesario.[31]

---

[29] BRETT GREELEY, S. "Monstruos de la modernidad", en VV. AA. *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*. Madrid, Errata naturae, 2012, p. 50. Una recopilación interesantísima sobre la literatura catastrofista y su cuestionamiento ecológico de la modernidad ya desde el siglo XIX se puede encontrar en DAVIS, M. *Op. cit*., pp. 215-230.

[30] THOREAU, H.D. *Walden*. Madrid, Errata Naturae, 2013 [original de 1854], p. 18.

[31] *Ibíd.*, p. 96.



FIG. 2. *The Walking Dead*. N.º 24 (2006).

El apocalipsis zombi devolvería a los supervivientes a un estado de primitivismo[32] que rompe con la sofisticación consumista de la sociedad capitalista para basarse en "relaciones de poder, luchas por el liderazgo, por la dominación de bienes, mujeres o espacios que garanticen la supervivencia"[33], retomando además el sentido de comunidad frente a la deshumanización de las megalópolis postmodernas.[34] Una sociedad más auténtica en su salvajismo, que permite la reconstrucción desde valores nuevos que transcienden la molicie de la sociedad de consumo para superar la rutina vital.[35] Si apuramos, podemos entroncarlo con los clásicos del liberalismo como

[32] "La simplicidad y desnudez de la vida del hombre primitivo implica que este era, al menos, un habitante de la naturaleza. Una vez había repuesto sus fuerzas y calmado su hambre, volvía a contemplar el camino" (nótese que el aserto vale también para definir al zombi), vid. THOREAU, H.D. *Op.Cit.*, p. 42.

[33] FERNÁNDEZ GONZALO, J. (2011), p. 69.

[34] BRETT GREELEY, S. *Op. cit.*, p. 50.

[35] FERNÁNDEZ GONZALO, J. (2012), p. 70.

Tocqueville, que veían "la guerra y los grandes acontecimientos" como un "antídoto útil a nuestra mediocre sopa democrática y burguesa"[36] o el ecofascismo alemán, que observaba la destrucción bélica como una oportunidad para la "regeneración mística de la unidad aria con la naturaleza".[37]

La catástrofe guarda también relación con un concepto muy en boga, especialmente tras los acontecimientos del 11 de septiembre de 2001: la "sociedad riesgo".[38] En este sentido la literatura apocalíptica y las negras utopías o contrapaisajes tendrían que ver con una "cultura del miedo" que limita las posibilidades reales de desarrollo personal del individuo quien "se ve forzado constantemente a tomar decisiones sin conocer sus posibles consecuencias",[39] acosado por amenazas de origen diverso (catástrofes ecológicas, pandemias, manipulación genética…).[40] En palabras de Ramonet:

> … los nuevos temores son menos de orden político o militar (conflictos, persecuciones, guerras) que de carácter económico y social (desastres bursátiles, hiperinflación, quiebras empresariales, despidos masivos, precariedad, recrudecimiento de la pobreza…), así como industrial (accidentes tan graves como los de Minamata, Seveso, Bhopal o Tolouse) y ecológico (trastornos de la naturaleza, deterioro del medio ambiente, calidad sanitaria de la alimentación, contaminación de todo tipo). Afectan tanto a lo colectivo como a lo íntimo (salud, alimentación…) y a la identidad (procreación artificial, ingeniería genética…).[41]

El miedo es un elemento esencial para el ejercicio del biopoder, "una forma de poder que regula la vida social desde el interior, siguiéndola, interpretándola,

---

[36] LOSURDO, D. *Contrahistoria del liberalismo*. Barcelona, El Viejo Topo, 2005, p. 285.

[37] DAVIS, M. *Op. cit.*, p. 234.

[38] La sociedad norteamericana estaría aquejada de "hipocondría aguda" motivada por una exacerbada cultura del miedo, vid. DAVIS, M. *Op. cit.*, p. 18.

[39] ZIZEK, S. *En defensa de la intolerancia*. Barcelona, Público, 2010, p. 88.

[40] *Ibíd.*, p. 83.

[41] RAMONET, I. "El ecosistema en peligro. Nuevos miedos, nuevas amenazas", en VV. AA. *Frente a la razón del más fuerte*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2005, pp. 82-83.

absorbiéndola y rearticulándola".[42] En este sentido, los supervivientes de LMV se levantan de su propia alienación para construir un nuevo orden social donde son dueños de sí mismos y donde tendrán que combatir contra los caminantes y otros supervivientes si quieren mantener su libertad, lograda entre los restos de la civilización arrasada.

> Debemos tomar aquí el concepto de civilización en su sentido fundamental: proceso de autoformación, de autoconstitución, mediante el cual el sujeto, ya sea colectivo (…) o individual (…) interioriza libremente valores y los asume para convertirlos en elementos de su identidad.[43]

La negra utopía kirkmaniana se inscribe además en el discurso derivado de la consolidación del sistema capitalista como propuesta única y que conduce a una visión de la catástrofe inevitable bien por agotamiento ecológico del planeta[44] o bien por causas más aleatorias y ciertamente vinculadas a la tradición milenarista, como mantiene el pseudofriki movimiento *Prepper*, preparado para la contingencia de un hipotético derrumbe civilizatorio y que bien nos puede recordar a los sobradamente preparados supervivientes de LMV.[45] A efectos medioambientales y sociales el capitalismo "funciona como la pandemia zombi, es el pensamiento de la horda: cubrir todo, arrasar todo"[46] con lo que los no muertos serían la representación de "la brutalidad de la estructura económica que consiente en un capitalismo dionisiaco, de bienes de consumo inútiles, tecnología de ocio regulada y espacios hipercodificados".[47]

---

[42] HARDT, M. y NEGRI, A. *Imperio*. Barcelona, Paidós, 2002, p. 38.

[43] NAÏR, S. *Op. cit.*, p. 73.

[44] Vid. al respecto la "negra utopía" esbozada por el recientemente fallecido Ramón Fernández Durán, quien curiosamente también imaginaba la catástrofe como oportunidad de cambio, en FERNÁNDEZ DURÁN, R. *La quiebra del Capitalismo Global: 2000-2030. Preparándonos para el comienzo del colapso de la Civilizacion Industrial*. Madrid, Virus, 2011, p. 95.

[45] AYUSO, M. "Así se organizan los preppers para sobrevivir al apocalipsis" en http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2012/12/19/asi-se-organizan-los-preppers-para-sobrevivir-al-apocalipsis-111424/

[46] FERNÁNDEZ GONZALO, J. (2011), p. 43.

[47] *Ibíd.*, p. 48.

> El capitalismo es una dinámica con un hambre terrible e insaciable: hay tanta ansiedad por engullir que se alcanza pronto el paroxismo (…). El discurso imperial es expansivo y caníbal en su naturaleza: hombres y mujeres devorados como mercancías consumibles.[48]

Los muertos vivientes constituyen de esta forma una poderosa metáfora pero está por ver si Kirkman la utiliza en este sentido, aunque sí que parece clara la reivindicación del individuo y la comunidad frente a la alienación (caminantes) y la irracionalidad (supervivientes hostiles), argumentos que retomaremos más adelante. Los paisajes apocalípticos de Kirkman no serían por tanto exclusivos de un derrumbe civilizatorio sino que habría la posibilidad de una interpretación en clave de crítica sistémica (repito, no necesariamente buscada por el autor mas potencialmente implícita para el lector). La Atlanta arrasada por la pandemia tiene su paralelismo real no solo en la ciudad bombardeada y postbélica sino también en los barrios barridos por el neoliberalismo especulativo que conforman en palabras del fotodocumentalista Camilo Vergara la "geomorfología del Gueto".[49]



FIG. 3. Fotografía de Camilo José Vergara.

[48] MARZO, J. L. "Los métodos de Kurtz", en VV. AA. *Planeta Kurz*. Barcelona, Mondadori, 2002, pp. 108-109.

[49] DAVIS, M. *Op. cit.*, pp. 238-244.

El paisaje neoliberal como espacio de catástrofe nos conduce a un segundo escenario, el de la gestación del mismo, lo cual nos llevará inexorablemente a la caracterización del ecosistema político y socioeconómico norteamericano como el gran referente que de forma transversal define LMV.

Made in USA

Los Estados Unidos presentan tres episodios o hitos fundacionales que determinan de forma significativa su cultura política: la Guerra de Independencia (1775-1783), la Conquista del Oeste (en especial en el siglo XIX pero iniciada antes) y la Guerra de Secesión (1861-1865). Hablamos de un proceso histórico de *Nation Building* contradictorio, que combinó de forma ambivalente la emancipación (liberación de los colonos blancos) y desemancipación (esclavitud de los africanos, genocidio y desposesión de los nativos), "por un lado la rebelión comienza reivindicando la igualdad; por el otro apoyando y profundizando posteriormente la desigualdad".[50] En palabras de Hardt y Negri las revoluciones y procesos nacionales anticolonialistas como el norteamericano "así como parecen progresistas en su función protectora contra la dominación externa (…) pueden pasar fácilmente a desempeñar el papel inverso en relación con el interior que protegen".[51] Podemos afirmar que esa contradicción es una constante metaliteraria a lo largo de LMV, que convierte dicha obra en un ejemplo paradigmático de la cultura política norteamericana.

Los padres fundadores concibieron la fundación de la República "como un momento ambivalente y contradictorio dentro de la dialéctica de la virtud y de la corrupción".[52] Dicha ambivalencia está presente en LMV en forma de la contraposición

[50] LOSURDO, D. *Op. cit.*, p. 298.

[51] HARDT, M. y NEGRI, A. (2002), p. 107.

[52] POCOCK, J. G. A. El momento maquiavélico. El pensamiento político florentino y la tradición republicana atlántica, Madrid, Tecnos, 2002 [original de 1975], p. 650.

entre diferentes modelos políticos surgidos entre los supervivientes. En términos maquiavélicos, Rick y su grupo representarían la virtud, entendiendo como tal la defensa de la comunidad y el bien común mientras que por ejemplo el Gobernador, los cazadores o Negan serían la representación de la corrupción, entendida esta como la satisfacción de los intereses privados por encima del bienestar comunitario.[53]

> (…) el poder ya no se concibe (…) como un medio para realizar los anhelos de la comunidad, sino como un fin en sí mismo: la única forma de "poder ser" frente a los otros; el poder absoluto y omnímodo como expresión suprema de la autoafirmación.[54]

De todas formas, en la defensa del bien común el grupo de Rick puede llegar a traicionar sus valores como hicieron los propios padres fundadores, cuestión que trataremos más adelante al hablar del trasfondo ético de LMV. Aun así, no cabe duda de que Rick y los suyos aplicarán el principio rousseauniano de que el contrato social es el resultado de una agregación de fuerzas que produce un "cuerpo moral y colectivo".[55]

[53] *Ibíd*., p. 583.

[54] NDONGO-BIDYOGO, D. "Los herederos del señor Kurtz", en VV. AA. *Planeta Kurz*. Barcelona, Mondadori, 2002, p. 128.

[55] ROUSSEAU, J. J. *Del Contrato social. Discursos*. Madrid, Alianza, 2002 [original de 1762], p. 39.

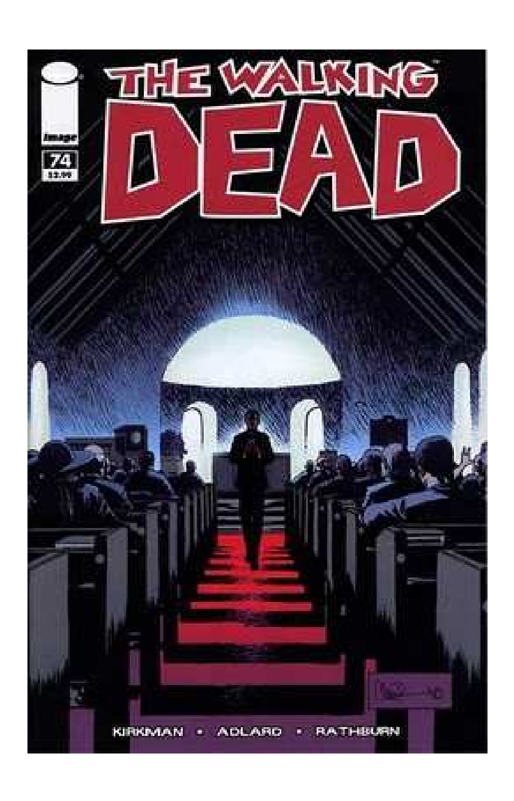


FIG. 4. *The Walking Dead*. N.º 74.

Las referencias a la conquista del Oeste son más explícitas, si cabe, comenzando por el propio carácter de *western* que con frecuencia se le atribuye a LMV. En primer lugar hay un reflejo consciente de "la violenta vida de frontera",[56] comenzando por el derecho de posesión en función de la capacidad para ocupar y defender un territorio.[57] Rick y los suyos estarían reconstruyendo en la catástrofe el "imperio de la libre propiedad" reproduciendo el sueño milenarista de la ciudadanía armada que coloniza un territorio virgen convirtiéndolo en una "reserva infinita de virtud".[58] Para los primeros colonos (los puritanos del XVIII) "era la cultura —cercar, cultivar, construir— lo que

[56] BAGEANT, J. *Crónicas de la América profunda*. Barcelona, Los libros del lince, 2008, p. 199. Por cierto que la sustitución del sugerente título original (*Deer Hunting with Jesus Dispatches from America's Class War*) por el anodino *Crónicas…* es un reflejo de la desastrosa política editorial en lo referente a las traducciones, dicho con todo el respeto.

[57] *Ibíd.*, p. 205.

[58] POCOCK, J. G. A. *Op. cit.*, p. 638.

otorgaba derechos de propiedad”,[59] para Rick la posibilidad de recrear el mundo nuevo pasa por esa culturización del territorio, tanto en el episodio de la prisión como en el arco argumental titulado significativamente “Un mundo más grande” (números 91-96 USA), contraponiéndose a los grupos que viven del saqueo o la matanza de otros. En este sentido Rick enlaza con la “Doctrina del Destino Manifiesto”, que recalca el papel apocalíptico y utópico de una América sagrada, sucesora de los viejos imperios (*Traslatio Imperii*) como pueblo elegido.[60]

> … las tierras salvajes por colonizar son como esa materia a la que urge dar forma: la naturaleza del americano como granjero libre (*yeoman*), como guerrero y como ciudadano, no asume una condición plena hasta que no ha adquirido forma.[61]

Por otro lado, Rick también es consciente de la importancia de establecer relaciones entre las dispersas comunidades de supervivientes, como motor de un posterior desarrollo social, estableciendo el comercio como “fuente de todos los valores sociales”,[62] aunque como percibían los padres fundadores existe el riesgo de que el comercio corrompa la república, y de ahí sus constantes reticencias y desconfianzas en los contactos con otros grupos (unido no cabe duda a algunas experiencias más que traumáticas).

Un segundo aspecto relacionado con la conquista del Oeste es el recurso al exterminio, previa deshumanización del *Otro*, a la hora de consolidar el control y el proceso civilizador del territorio:

> La deportación y diezma de los indios explican el hecho de que el territorio norteamericano era una “cuna vacía”, en espera del colonizador blanco, empeñado desde su llegada “en la lucha contra los obstáculos que la naturaleza les opone”, en la lucha “contra el desierto y la barbarie”: y una vez más, vuelve a

[59] HUGHES, R. *Op. cit.*, p. 33.

[60] POCOCK, J. G. A. *Op. cit.*, pp. 615-617 y 647.

[61] *Ibíd*., p. 643.

[62] *Ibíd*., p. 592.

> aparecer el proceso de deshumanización de los nativos, reducidos, más que a barbarie, a naturaleza inanimada.[63]

Esta cita de Losurdo parece especialmente indicada para comentar el arco argumental "Teme a los cazadores" (números 61-66 USA).[64] En él, tras neutralizar la amenaza de un pequeño grupo de merodeadores caníbales, Rick y parte de su facción exterminan sin piedad y con torturas a unos suplicantes enemigos que son deshumanizados. El exterminio va a ser justificado en aras de un bien mayor y tras despojar al *Otro* de su condición humana dada su corrupción absoluta.

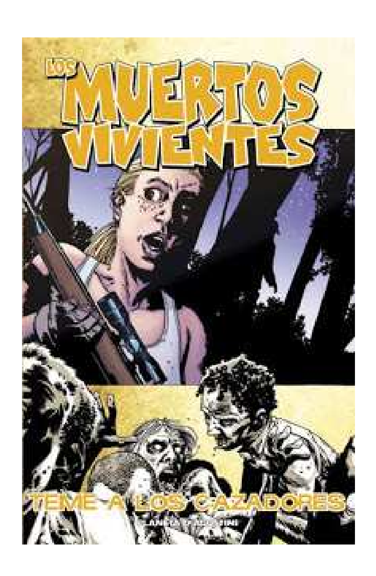


FIG. 5. *Los muertos vivientes. Teme a los cazadores.*

La justificación virtuosa de la violencia más cruel entronca con el tercer episodio fundacional de los EE. UU.: la Guerra de Secesión, la cual fue concebida como la resolución definitiva de las contradicciones de la construcción nacional y momento fundacional de unos EE. UU. industrialistas e imperiales.

> La actual lucha entre el Sur y el Norte es, pues, en lo esencial un conflicto entre dos sistemas sociales, entre el sistema de la esclavitud y el del trabajo libre. La lucha ha estallado porque los dos sistemas no pueden coexistir en paz por más

[63] LOSURDO, D. *Op. cit.*, p. 233. Las citas literales son de Tocqueville.

[64] MATOS, D. y VICENTE, A. *Op. cit.*, pp. 177-181.

> tiempo sobre el continente norteamericano. Esa lucha solo puede terminar con la victoria de uno o del otro.[65]

El conflicto con Woodbury y el Gobernador refleja ese espíritu de guerra total, de enfrentamiento radical entre dos concepciones políticas y que conduce necesariamente a la aniquilación[66] del contrario, una "guerra eterna" que en palabras del mismísimo Thomas Jefferson "puede terminar o está destinada a concluir con el exterminio (*extermination*) de una de las partes".[67] El progresivo recurso de Rick y los suyos a una violencia cada vez más salvaje ha sido interpretado en clave ética como su particular corazón de las tinieblas. Mi opinión por el contrario es que además de esa lectura de carácter moral (que abordaremos en el último apartado) es posible una lectura complementaria y en clave política de estos comportamientos, perfectamente enmarcables en un contexto histórico caracterizado por el uso de la "violencia legítima" en defensa del "pueblo elegido" constituido en "comunidad de hombres libres"[68] y que tiene en los USA como ejemplo extremo la defensa del libre uso individual de las armas.

> Puedo vislumbrar la razón de que millones de urbanitas, cuyas familias vinieron de ciudades europeas y desembarcaron en la isla de Ellis, no alcancen a comprender los vínculos entre las armas, la supervivencia y el patriotismo de los primeros colonos celtas y germánicos que habitaron estas tierras.[69]

De esta forma, LMV bebe de un mesianismo crónico en la cultura política norteamericana que convierte en particular el periplo de Rick en una "misión" (la

---

[65] MARX, K. y ENGELS, F. *La guerra civil en los Estados Unidos*. México, Ediciones Roca, Colección R, n.º 31, 1973, p. 99. El libro es una recopilación de escritos principalmente periodísticos que los padres del socialismo científico elaboraron durante el conflicto, agrupados en dos volúmenes.

[66] En última instancia el efecto buscado por la guerra es el aplastamiento de la otra parte en forma de limitación de sus posibilidades de desarrollo, vid. SOTO, L. G. *Paz, guerra e violencia*. A Coruña, Espiral Maior, 2003, p. 94 y ss. Nótese que en el texto original en galego Soto utiliza la palabra *esmagamento*, que viene a significar la reducción de un sólido a pulpa o papilla.

[67] LOSURDO, D. *Op. cit.*, p. 292. Obviamente el contexto en que Jefferson dice estas palabras es anterior a la Guerra Civil, correspondiéndose con la guerra contra los británicos de 1812.

[68] *Ibíd*., p. 284 y POCOCK, J. G. A. *Op. cit.*, p. 614.

[69] BAGEANT, J. *Op. cit.*, pp. 127-128.

protección de su familia y del grupo) que cuando fracasa le hace caer en la más absoluta patología.[70] En la lucha por conseguir la misión, el grupo se desplaza buscando un lugar en el que establecerse, con un particular nomadismo (otra vez el *western*) que está enraizado en el espíritu fundacional de la Nación ("democracia de frontera").[71]

Precisamente la Guerra Civil de la década de 1860 marca el principio del fin de dicha democracia de frontera, explicitado a partir de 1890 con la resolución de la conquista del Oeste a partir de la matanza de *Wounded Knee* que pone fin a la resistencia india[72] y abre la puerta a un particular apocalipsis nativo, la *Ghost Dance*, que va a creer en el retorno de los pueblos indios "después de que la civilización blanca fuera destruida por una catástrofe autoprovocada".[73] El final de la conquista del Oeste se va a plasmar en la construcción de un nuevo territorio, hiperurbanizado, en palabras de Mike Davis:

> … un paisaje irrevocablemente social, transformado por el militarismo, la urbanización, la autopista interestatal, el vandalismo epidémico, el turismo masivo y el ciclo de auge y fracaso de las industrias extractivas.74

En otras palabras, el paisaje apocalíptico del capitalismo extremo, como ya dijimos. Es curioso que este periodo de cambio, ubicado entre las décadas finales del XIX y la primera del XX, sea conocido en la historia cultural como el "Renacimiento Americano" o la "Edad de Oro",[75] ya que coincide al mismo tiempo con "el más intenso y enconado conflicto de clases jamás vivido en América", unos EE. UU. unificados

[70] ROUND, J. *Op. cit.*, p. 150.

[71] TOCQUEVILLE, A. *La democracia en América*. Vol. 1, Madrid, Alianza, 2002 [original de 1835], pp. 409 y 537.

[72] DAVIS, M. *Op. cit.*, p. 45.

[73] *Ibíd.*, pp. 46-47.

[74] *Ibíd.*, p. 56.

[75] HUGHES, R. *Op. cit.*, p. 219 y ss.

políticamente por la Guerra de Secesión pero no socialmente.[76] El resultado del cambio fue un capitalismo basado en una fuerte división social y una intensa urbanización, lo que nos lleva a dos últimos aspectos a tratar relacionados con el trasfondo de LMV.

En primer lugar retomaremos un tema esbozado en el apartado anterior y que por sí mismo sería cuestión para un estudio monográfico, hablamos de la visión de la ciudad. En la temática zombi es frecuente la caracterización de la ciudad como una trampa, un entorno hostil, una ratonera en la que te ves atrapado por la pandemia e incapaz de sobrevivir ante el caos ocasionado por el derrumbe del orden básico. Un ejemplo de esta visión está en la última superproducción *World War Z* (Marc Forster, 2013) en la que quienes permanecen en los centros urbanos son literalmente aniquilados por la combinación del caos y la plaga. Ya mencionamos por otro lado que las grandes ciudades que aparecen en LMV (Atlanta, Washington) son zonas no seguras de las que hay que alejarse para sobrevivir. La cuestión es que la clase media norteamericana lleva protagonizando una huida del centro de las ciudades desde después de la II Guerra Mundial, intensificada a partir de las políticas neoliberales de Reagan, en un auténtico *apartheid* espacial marcado por la división entre blancos y no blancos.[77] Un vistazo de las "zonas seguras" de LMV (Woodbury, Alejandría, La Cima) establece un elemento común en su naturaleza de *edge cities*, ciudades satélite autosuficientes y con una marcada autonomía política que forman la llamada "suburbiolandia", un conjunto de "utopías burguesas" con "una autonomía política inaudita frente a la crisis del centro urbano".[78] Su carácter fortificado es también una poderosa metáfora de la *gated communities*,[79] urbanizaciones superexclusivas y fuertemente dotadas de medidas de seguridad (las "casitas del barrio alto" del malogrado Víctor Jara), características de

[76] *Ibíd.*, p. 225.

[77] DAVIS, M. *Op. cit.*, pp. 169-174.

[78] *Ibíd.*, pp. 170 y 173-174.

[79] http://en.wikipedia.org/wiki/Gated_community

sociedades fuertemente polarizadas (por tanto no exclusivas de EE. UU.) y que tienen en la *Agrestic* de la serie televisiva *Weeds* (Showtime, 2005-2012) la parodia suprema.

Toda esta degradación urbana (feliz casualidad que esa Atlanta hostil de LMV compita en la realidad con Detroit "por tener el honor de ser el "donut urbano" perfecto: negro en los centros desindustrializados, blanco en el anillo rico en empleo"[80]) repito que está vinculada con una fuerte polarización social y por tanto está en los orígenes del capitalismo norteamericano, donde son frecuentes la violencia y la delincuencia, además del conflicto interétnico, con ejemplos extremos como los disturbios de New York durante la Guerra Civil,[81] los de la huelga de policías de Boston en 1919,[82] o los de California en la década de 1960[83] o en 1992.[84] Todo lo cual por supuesto genera en las clases medias y acomodadas una percepción de la megalópolis como un espacio violento y peligroso (otra vez la idea de la sociedad de riesgo) un entorno hostil y por otro lado va a provocar también la demanda de políticas de orden basadas en la seguridad.

Y aquí vendría el segundo aspecto a tratar y con el que cerraremos este apartado, la construcción en los USA de un auténtico "Estado Penal" y de lo que en LMV encontramos una poderosa metáfora en los arcos argumentales ubicados en la prisión: desde "Seguridad tras los barrotes" (13-18 USA) a "Creados para sufrir" (43-48 USA), que además coinciden con el largo conflicto con Woodbury y el Gobernador.[85] Ya mencionamos anteriormente que para los primeros colonos la idea de cultura pasaba por acotar y cultivar el territorio. En este sentido, resulta desconcertante que la primera vez

---

[80] DAVIS, M. *Op. cit.*, p. 173.

[81] http://www.etnografo.com/irlandeses_en_nueva_york.htm

[82] http://elpais.com/diario/2009/09/13/domingo/1252812632_850215.html

[83] DAVIS, M. *Op. cit.*, pp. 125-142.

[84] *Ibíd.*, pp. 143-153.

[85] MATOS, D. y VICENTE, A. *Op. cit.*, pp. 129-164.

que aparece este concepto cultural en LMV sea precisamente en la prisión, donde están seguros "tras los barrotes" y se plantean comenzar de nuevo cultivando la tierra.

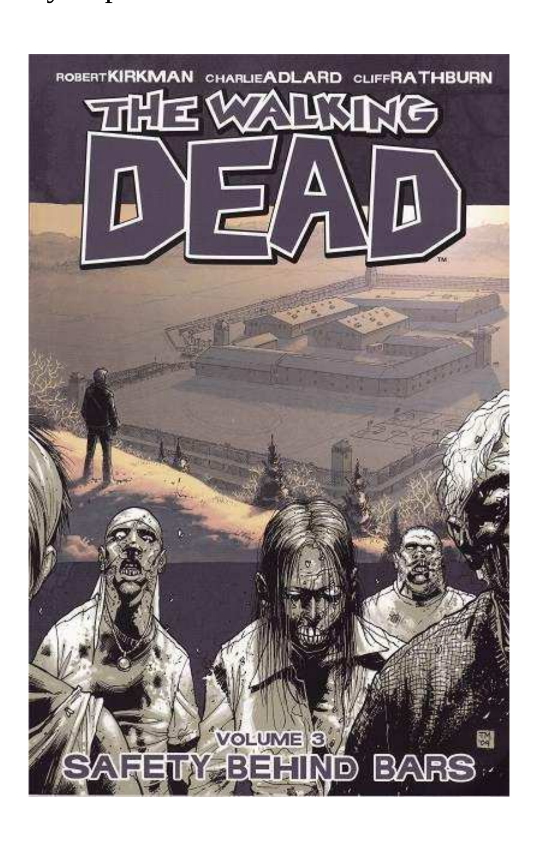


FIG. 6. *The Walking Dead. Safety behind bar*s.

La prisión como institución es una respuesta al "carácter arriesgado e inseguro de las actuales relaciones socioeconómicas" que va a impulsar "nuestros esfuerzos obsesivos por vigilar a los individuos peligrosos, aislar a los grupos de riesgo e imponer controles sobre entornos abiertos y no regulados".[86] Rick logra convertir la prisión en una "zona segura" donde precisamente el grupo puede ejercer el control sobre los no-muertos y el territorio, aunque con el riesgo de conducir la comunidad de hombres libres cara una deriva autoritaria con el recurso por ejemplo a la ejecución sumaria.[87]

[86] GARLAND, D. "Lucha contra el crimen y modernidad tardía en Estados Unidos y Gran Bretaña", en *Archipiélago*, n.º 55, 2003, p. 102.

[87] MATOS, D. y VICENTE, A. *Op. cit.*, pp. 132-133.

> … encontramos ahora la imposición de regímenes más intensivos de regulación, inspección y vigilancia, y de esta forma nuestra cultura cívica se hace cada vez menos tolerante y receptiva, cada vez menos dispuesta a confiar. Después de un largo proceso de expansión de la libertad individual y descenso de las limitaciones socioculturales, el control se reafirma en cualquier área de la vida social —con la excepción singular y espantosa de la economía, de cuyo entorno desregulado surge día a día la mayoría de los actuales riesgos.[88]

La prisión como refugio seguro opino que rompe ese aserto antes comentado de que los zombis de Kirkman están despolitizados. Por el contrario, la prisión (el Estado Penal) es un dique frente a la horda, esos delincuentes ansiosos que buscan invadir y devorar el espacio de los hombres de bien, donde "las ansiosas clases medias actuales buscan resolver su ambivalencia mediante un control celoso de los pobres y una exclusión no menos afanosa de lo marginal".[89] La cárcel como garantía para nuestras libertades y freno de aquellos que desde el exterior del sistema las amenazan, no puede haber un mensaje más político.

El Estado Penal supone también la asunción del crimen como una patología individual, derivada de una postura personal y por lo tanto moral.[90] La respuesta de Rick ante la violación de la norma es por tanto sumarísima, "si matas, mueres". El castigo del crimen como patología resultante de una elección racional (y por lo tanto malvada) nos llevará a la tercera y última reflexión y que en el fondo es el componente más explícito del constructo kirkmaniano: el trasfondo ético y la crisis moral.

La muerte del ideal rousseauniano

En *The Walking Dead* el miedo, el terror, por lo desconocido, por aquellos otros que, aunque muertos, caminan, buscan, merodean y atacan, existe; pero en la obra de Kirkman, la mayoría de las veces, esa desazón se ve sustituida por otra realidad

---

[88] GARLAND, D. *Op. cit.*, p. 103.

[89] *Ibíd.*, p. 104.

[90] *Ibíd.*, p. 107.

aterrorizante: los hombres sin esperanzas, sin leyes, sin normas morales, son peores que los muertos, capaces de realizar todo tipo de atrocidades.[91]

Todo el camino que venimos recorriendo nos conduce a un inevitable final, la caracterización de LMV como una obra significativamente moralista, que encierra una dimensión ética evidente y en clave incluso existencial, como sugiere Julia Round al insistir en que nos sitúa frente al absurdo y la necesidad de aceptar la carencia de "un propósito y sentido morales" en nuestra vida.[92] Por tanto, toda la teoría de la bondad natural del ser humano que estableció una idea optimista y racionalista de progreso desde la Ilustración deja paso a una visión desoladora donde parece hacerse realidad aquel ideal hobbesiano del *homo homini lupus*. En esta línea, el regreso al primitivismo de los supervivientes no supone regresar a un estadio donde "la piedad es un sentimiento natural que, moderando en cada individuo la actividad del amor de sí mismo, concurre a la conservación mutua de toda la especie"[93] sino que va a implicar la imposición de una "ambición devoradora" que en el afán de sobrevivir va a inspirar "a todos los hombres una negra inclinación a perjudicarse mutuamente".[94] Paradójicamente, en términos rousseanianos los supervivientes han pasado a un estadio de civilización.

> Así fue como haciendo los más poderosos o los más miserables de su fuerza o de sus necesidades una especie de derecho a los bienes ajenos, equivalente según ellos al de propiedad, a la igualdad rota siguió el más horroroso desorden; así fue como las usurpaciones de los ricos, los bandidajes de los pobres, las pasiones desenfrenadas de todos, ahogando la piedad natural y la voz aún débil de la justicia , volvieron a los hombres avaros, ambiciosos y malvados.[95]

---

[91] MATOS, D. y VICENTE, A. *Op. cit.*, p. 9.

[92] ROUND, J. *Op. cit.*, pp. 151 y ss.

[93] ROUSSEAU, J. J. *Op. cit.*, p. 267. La cita en concreto procede del Discurso sobre el origen y los fundamentos de la desigualdad entre los hombres escrito en 1753.

[94] *Ibíd.*, p. 291.

[95] *Ibíd.*, p. 292.

Otra paradoja va a ser el papel de Rick, un funcionario público y como tal representante del viejo orden, como pionero en comprender la necesidad de asumir un orden nuevo, violento, cruel y dotado de una nueva moral potencialmente nihilista en la que "los valores supremos se desvalorizan" y "se acepta el absurdo como punto de partida".[96] LMV serían una metáfora del caos ético al que parece conducir la Globalización inspiradora de ese "mato, luego existo" que tuvo como corolario el atentado suicida del 11 S.[97] En ese sentido, Kirkman podría estar construyendo intuitivamente un discurso legitimador de la ultraviolencia como defensa y camino de emancipación frente al absurdo y la fuerza del terror, donde "la arbitrariedad, en cuanto que forma de azar se vuelve insoportable, especialmente cuando se pretende combinar con la justificación de una ley determinista".[98]

Hay que aclarar que esta interpretación en clave nihilista tiene un explícito contenido político. En este sentido, los nuevos reaccionarios como Glucksmann justifican el combate del "mal absoluto", aquel que en su cultura de la muerte simplemente se resume en el odio total, como una patente de corso para imponer la fuerza de la razón liberal-capitalista basada en los valores "republicanos, occidentales, judeocristianos, según se quiera".[99] En otras palabras, olvidando el ideal rousseaniano y observando en el *Otro* la caracterización del mal, podemos observar impávidos e incluso aplaudir como Michonne machaca al Gobernador o Rick tortura y asesina a los cazadores. El equivalente real serían Guantánamo o los bombardeos en Gaza.

> Si Rousseau dijo que los hombres son naturalmente bondadosos es porque su bondad —indemostrable— obliga a explicar por qué se vuelven malos; si Voltaire insistió en que *razonable* es aquello que todos los hombres piensan por igual cuando están tranquilos es porque esa racionalidad común —también indemostrable— obliga a explicar **por qué se acaloran o qué fuerzas los**

[96] GLUCKSMANN, A. *Dostoievski en Manhattan*. Madrid, Taurus, 2002, p. 70.

[97] *Ibíd.*, p. 24.

[98] MARTÍNEZ LUCENA, J. y BARRAYCOA MARTÍNEZ, J. "El zombi y el totalitarismo: de Hannah Arendt a la teoría de los imaginarios", en *Imagonautas*, n.º 2, 2012, p. 108.

[99] JOFRIN, L. "Los nuevos reaccionarios", en *Archipiélago*, n.º 72, 2006, p. 85.

> **intranquilizan**. **Si el hombre es naturalmente malo e irracional, entonces todo está explicado ya.**[100]

En otras palabras, Kirkman está construyendo un relato sobre el bien y el mal, aunque sus representantes del bien presenten zonas grises. En dicho relato no es preciso explicar la razón o el origen de la maldad, simplemente es presentada de forma aterradora y nos hace desear el justo castigo, la reparación. Un relato bien distinto de otros que como Conrad elaboraron un retrato del horror como consecuencia de la debilidad y de la corrupción de la condición humana y por lo tanto aportaron junto con la descripción del crimen la necesidad de la compasión.

> Pero su alma estaba loca. Al encontrarse sola en la selva había mirado dentro de sí misma y, ¡santo cielo!, os lo aseguro, se había vuelto loca. Yo mismo tuve que pasar —supongo que a causa de mis pecados— por la dura prueba de mirar en su interior. (…) Vi el inconcebible misterio de un alma que no conocía el freno, ni fe, ni miedo, y que, no obstante, luchaba ciegamente consigo misma.[101]

Lo que sí tienen en común Kirkman y Conrad es un profundo pesimismo sobre la condición humana (en el caso concreto del gran escritor producto de su contacto directo con el horror colonial en el Congo). Como respondiendo a la frase de Sartre, "el infierno son los otros", los protagonistas de LMV afrontan una experiencia en la que "el peor enemigo del hombre son los otros hombres, pues al fin y al cabo los zombis tan solo hacen lo que tienen que hacer, que no es otra cosa que comerse a los supervivientes (…), a diferencia de nosotros, no odian".[102] En palabras de Fernández Gonzalo "el verdadero peligro de la humanidad es una sociedad intolerante, que rinde culto a las armas y no se da cuenta de su propia irracionalidad".[103]

---

[100] ALBA RICO, S. "La construcción del mal: instrucciones", en *Archipiélago*, n.º 72, 2006, p. 95, (el subrayado es nuestro).

[101] CONRAD, J. *El corazón de las tinieblas*. Madrid, Alianza, 1991 [original de 1902], p. 113.

[102] FUENTES, A. "El camino del zombi", en VV. AA. *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*. Madrid, Errata naturae, 2012, p. 187.

[103] Fernández Gonzalo, J. (2011), p. 39.

LMV por tanto es un reflejo de la paradoja postmoderna, el fin de una idea de progreso y la crisis de unos valores que desde el Renacimiento condujeron a la cultura occidental al dominio del planeta, eso sí, utilizándolos para dentro pero obviándolos en la aniquilación del *Otro* (el enemigo interior o exterior).

> Por un lado, el humanismo del Renacimiento inauguraba una noción revolucionaria de igualdad, de singularidad y de comunidad humanas, de cooperación y de multitud,, que armonizaba con las fuerzas y los deseos que se extendían horizontalmente por todo el globo (…). Sin embargo, por el otro, el mismo poder contrarrevolucionario que procuraba controlar las fuerzas constitutivas y subversivas dentro de Europa también comenzó a advertir la posibilidad y la necesidad de subordinar las otras poblaciones a la dominación europea[104]

El zombi por otro lado sirve para situar la humanidad ante su propia contradicción y su doble moral, "el zombi no desea nada (salvo la expansión y la saciedad, pero eso ya son cosas del instinto), frente a los hombres que desean demasiado, que se traicionan, que se engañan, se asesinan o se violan",[105] reflejando que el principal miedo del ser humano es "hacia sí mismo"[106], ya sea en la forma de caminante ya como los supervivientes hambrientos de dominación, practicantes unos y otros de "una corrupción siempre al acecho, esperando la víctima más débil para saltar encima y devorarla; es entonces cuando los despojos sirven para alimentar al resto de la manada".[107]

Los villanos de LMV serían una representación en términos maquiavélicos del "hombre no virtuoso" (y por lo tanto estaríamos ante una historia sobre del declive de la virtud y el ascenso de la corrupción), constituyéndose en "una criatura de sus pasiones y de sus fantasías",[108] en los que "el deseo de adquirir es, verdaderamente, algo muy

[104] HARDT, M. y NEGRI, A. (2002). p. 83.

[105] Fernández Gonzalo, J. (2011), p. 78.

[106] *Ibíd.*, p. 146.

[107] MARZO, J. L. *Op. cit.*, p. 118.

[108] POCOCK, J. G. A. *Op. cit.*, p. 624.

natural y ordinario".[109] Pero el propio Rick cae en la tentación de justificar la inmoralidad de sus actos y por lo tanto legitimar sus crímenes,[110] insertándose en la tradición norteamericana (y liberal) de la guerra justa, en palabras de Grocio "la que se hace a los animales feroces y, después, la que se hace a los hombres que se asemejan a los animales feroces".[111] Para evitar el conflicto moral que supone la eliminación del *Otro* (ya sea zombi o superviviente) será preciso construir la *alteridad*, situar al enemigo en un espacio o realidad existencial distinta, excluirlo.[112] Así puede vencer Rick en el debate con aquellos que cuestionan su política sumarísima, bien con los caminantes (Hershel) o bien con otros supervivientes. Utilizando términos de Martínez Lucena y Barraycoa Martínez, el terror ha servido como "disolvente de estructuras" y la comunidad ha de consensuar "nuevas normas y roles" con lo que "los supervivientes se han contagiado de la ley de la evolución de la que escapan".[113]

Pero la producción de alteridad tiene una función catárquica, ya que paradójicamente la cultura de la muerte despierta al superviviente que deja de ser un reflejo de los muertos vivientes.[114] En palabras de Thoreau "si un hombre está vivo, siempre hay *peligro* de que muera, aunque hay que admitir que el peligro es menor en la medida en que el hombre se va convirtiendo en un muerto en vida".[115] Los supervivientes en su construcción de una nueva moral darwinista han empezado a vivir.

Rick piensa que los integrantes de su grupo han dejado de vivir vidas auténticas: no admiten que sus circunstancias han cambiado y aún piensan que la "sociedad"

---

[109] MAQUIAVELO, N. *El Príncipe*. Madrid, Cátedra, 2003 [original de 1515], p. 82.

[110] FERNÁNDEZ GONZALO, J. (2012), pp. 73-74.

[111] LOSURDO, D. *Op. cit.*, p. 31.

[112] HARDT, M. y NEGRI, A. (2002), p. 123.

[113] MARTÍNEZ LUCENA, J. y BARRAYCOA MARTÍNEZ, J. *Op. cit.*, pp. 108-109.

[114] ROUND, J. *Op. cit.*, p. 164.

[115] THOREAU, H. D. *Op. cit.*, p. 163.

vendrá a rescatarlos del caos. Los integrantes del grupo de Rick necesitan dejar de ser zombis ellos mismos, necesitan ser auténticos, si quieren sobrevivir.[116]

Rick, Andrea, Michonne, Abraham, el propio Carl, mueren como participantes de una moral antigua para resucitar como miembros de un mundo nuevo, experiencia que desgraciadamente ha sido una constante en la Historia especialmente con el desarrollo de los sistemas totalitarios.

> Para que unos hombres maten a otro gran grupo de gente, es preciso eliminar las restricciones éticas y emocionales que normalmente les impiden adoptar una medida tan radical. Algo profundo debe sucederles antes de que se conviertan en perpetradores voluntarios de una enorme matanza genocida.[117]

Todo lo cual los sitúa en una dimensión ética similar a la del Gobernador y hay que decir que Kirkman no lo oculta aunque manipula la narración de forma que llegamos a empatizar con ellos desde el horror. El nuevo mundo es un espejo del viejo y únicamente conduce al extremo conductas que pasan de estar penadas por la ley moral o jurídica a ser una realidad absolutamente asumida de la que nos podemos defender o a la que podemos recurrir según sea el caso: el abuso sobre mujeres y niños, el asesinato, el autoritarismo… Por lo tanto, en ese nuevo mundo está reflejada toda la crueldad del viejo, comenzando por la insistencia lockiana en "el derecho que tiene todo hombre de aniquilar a aquellos que han sido reducidos al rango de "animal de presa".[118] Kirkman elabora un discurso sobre la inevitabilidad del conflicto, ya que la categoría de superviviente o "la pertenencia común (…) a la comunidad de los libres no garantiza la permanencia de las relaciones de amistad y de paz entre ellos",[119] con lo cual en ese estado de guerra permanente asistimos a la liquidación definitiva del optimismo filosófico y de la idea de progreso.

---

[116] ROUND, J. *Op. cit.*, pp. 164-165.

[117] GOLDHAGEN, D. J. *Los verdugos voluntarios de Hitler. Los alemanes corrientes y el Holocausto.* Madrid, Taurus, 1997, p. 510.

[118] LOSURDO, D. *Op. cit.*, pp. 33-34.

[119] *Ibíd.*, p. 287.

> En el centro de las esperanzas y de la sensibilidad ética modernas está la convicción de que la guerra, aunque inevitable, es una aberración. De que la paz, si bien inalcanzable, es la norma. Desde luego, no es así como se ha considerado la guerra a lo largo de la historia. La guerra ha sido la norma, y la paz, la excepción.[120]

En términos rousseanianos, los supervivientes "acaban por asumir el derecho del más fuerte", hecho inevitable si no quieren sucumbir en una esfera de conflicto absoluto y permanente,[121] qué metáfora más adecuada para explicar las relaciones internacionales. Aunque no hay que olvidar que toda persona en un momento determinado puede llegar a sentir "la fascinación de la abominación; ya sabéis, imaginaos el creciente arrepentimiento, el ansia de escapar, la impotente repugnancia, la renuncia, el odio".[122] Lo que no me queda claro es si la siguiente cita del *Corazón de las Tinieblas* sería aplicable al *caminante* o al superviviente:

> Se apoderaban de todo lo que podían por simple ansia de posesión, era un pillaje con violencia, un alevoso asesinato a gran escala y cometido a ciegas, como corresponde a hombres que se enfrentan a las tinieblas.[123]

[120] SONTAG, S. *Ante el dolor de los demás*. Barcelona, Círculo de Lectores, 2003, p. 98.

[121] ROUSSEAU, J. J. *Op. cit.*, p. 29.

[122] CONRAD, J. *Op. cit.*, p. 22.

[123] *Ibíd.*

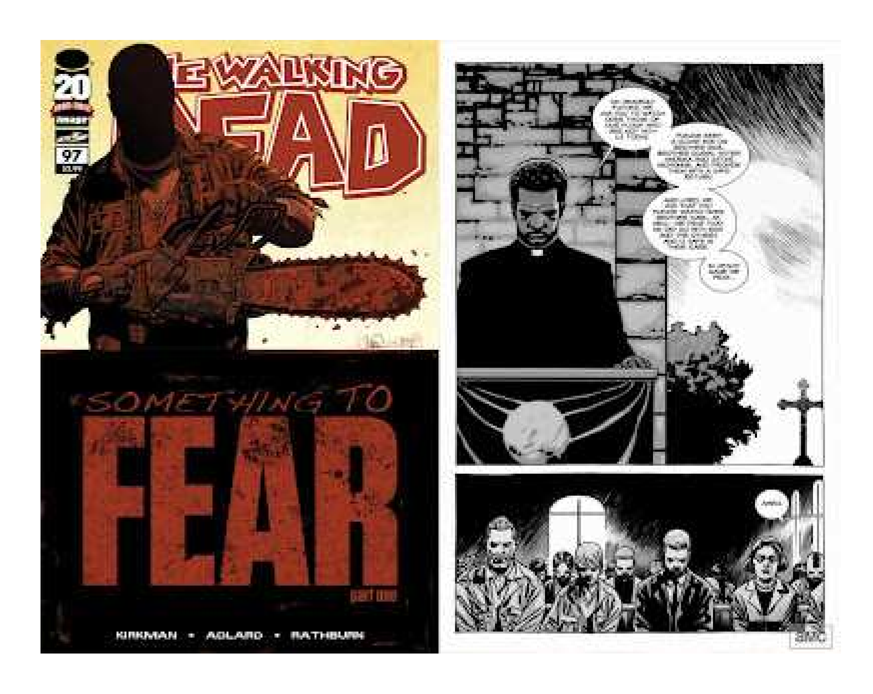


FIG. 7. *The Walking Dead.* N.º 97, portada y página interior.

Coda final

Quedaron cosas en el tintero. Por ejemplo, sería interesante el estudio tanto de las relaciones de género como de la identidad sexual (por ejemplo la homosexualidad aparece explicitada en el cómic y no así en la serie de TV) y el uso de la sexualidad como instrumento de dominación y control (el papel de la violación, por ejemplo, tanto de mujeres como de niños). La crisis de la pareja y del concepto tradicional de familia también es un tema destacado. Por otro lado, todo el arco argumental del Gobernador es un compendio acerca de los sistemas totalitarios con la tortura como forma de gobierno, la corrupción moral de los verdugos, el uso de la demagogia como fuente de movilización social. La visión de la infancia, con la durísima historia de la bajada a los infiernos de los niños, especialmente dura en el personaje de Carl, nos introduce en realidades como la de los niños soldados de los Estados fallidos…

LMV como producto cultural tiene esa capacidad inspiradora que desborda el marco de esta reflexión. Aun así, esperamos haber conseguido el que era nuestro

objetivo inicial: realizar una lectura política de un cómic soberbio, que deja bien atrás ese estado de infantilización con el que algunos (por ignorancia o estrechez de miras) pretenden relegar al noveno arte.



CuCoEnsayo





La doble identidad: imagen e iconografía bajo la máscara del héroe

DIEGO MATOS

Diego Matos Agudo es periodista especializado en cultura (cine, cómic y series de televisión), escritor e investigador. Está diplomado en estudios avanzados en comunicación y actualmente está realizando su tesis doctoral sobre el cómic como género periodístico. Nació en Salamanca, ciudad en la que reside, en 1985. Es coautor de tres libros: *The Walking Dead. Caminando entre los muertos* (2011, Dolmen Editorial), *El Antifaz del Guerrero* (2012, Dolmen Editorial) y *Superman, el primer superhéroe* (2013, Dolmen Editorial); ha colaborado con varios capítulos en *Avengers: Poder en la Tierra* (2012, Dolmen Editorial), *Avengers: Poder Absoluto* (2013, Dolmen Editorial) y en *Historia, memoria y sociedad en el género negro. Literatura, cine, televisión y cómic* (2013, Andavira Editora), además, es autor completo del monográfico *Invencible. Entre lo ordinario y lo extraordinario* (2013, Ninth Ediciones). Escribe habitualmente en las revistas especializadas en cómic: *Dolmen*, *Zona Cómic* e I*nkside*. Ha participado en congresos y charlas con el cómic como telón de fondo: Fue ponente en el I Congreso Internacional de Cómic y Novela Gráfica, en el II Congreso Internacional Grandes Narradores del Siglo XXI. Alan Moore y sus alrededores, en el VIII Congreso de Novela y Cine Negro, en el I Congreso de Cómic la Universidad de Sevilla, en el IX Congreso de Novela y Cine Negro y ha participado en el seminario Pensar el cómic, de la Universidad de Salamanca. Además ha prologado casi toda la línea de cómics "Panini Noir" en España.

1. Introducción: Sobre la cultura, heredada y compartida

Dentro del mundo del cómic muchos son los personajes que han trascendido y han salido fuera del propio medio convirtiéndose en iconos o símbolos culturales. Varios héroes han dado el salto y ya forman parte activa del tejido cultural, tanto histórico como globalizado. La identidad cultural es el conjunto de valores, símbolos, creencias y costumbres de una cultura. Por tanto, identidad e iconografía son conceptos muy

relacionados. Al igual que los personajes están íntimamente relacionados con la cultura, como parte de ella, ocultos bajo el símbolo de la máscara, algo que compartían también los héroes *pulp*.

Cultura puede definirse como el conjunto de formas, modelos o patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman. La RAE matiza un poco más y en su segunda acepción explica que cultura es el "conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grados de desarrollo artístico, científico, industrial, en un época, grupo social, etc."

Hay muchísimas buenas definiciones del concepto de cultura, un concepto básico para las disciplinas de estudio encargadas de lo social, en concreto para dos de ellas: antropología y sociología, íntimamente relacionadas con lo cultural; aunque también es un concepto muy unido a la historia.

La antropología cultural estipula que es preciso que los fenómenos sociales fueran explicados tanto desde el punto de vista social como desde el cultural, ya que los comportamientos sociales son los que reflejan los valores y las normas de la sociedad a la que se pertenecen.

En 1982, en la llamada *Declaración de México* de la UNESCO se afirmó que "la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo". En el mismo texto continuaron aseverando que es ella la que hace de los seres humanos específicamente racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de la cultura se pueden discernir los valores y se efectúan opciones.

> A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.

La cultura es heredada, proviene de los cuidadores en la infancia, y al llegar a la vida adulta ya se ha aprendido todo lo necesario para poder entender lo que rodea la sociedad y convivir con los demás. Ahí reside la importancia de los estímulos visuales de la infancia y adolescencia, aquellos personajes ficticios que acompañaron a los

lectores o a los espectadores entonces, lo harán siempre. Por el contrario, en la vida adulta, solo los mejores personajes, los más impactantes, los más icónicos, harán mella y podrán sumarse al bagaje cultural.

La cultura suele dividirse en tres partes: cultura material; cultura no material o ideacional, y cultura real e ideal. La cultura real es una cultura heredada y guarda patrones de tradición que se suelen modificar por las innovaciones tecnológicas y el cambio en los sistemas de valores. La cultura ideal, en cambio, es aquella que se desea poseer; es una cultura que se basa en los anhelos. La cultura no material o ideacional incluye los principios de convivencia acordados (valores, normas morales, costumbres…). Esta cultura se refiere a los valores, fines e ideología que forman los pilares de la sociedad. En el último estadio, aparece la cultura material: la que para algunos antropólogos es un producto de la cultura y no cultura en sí misma; otros, identifican a esta cultura material con los productos cognitivos (las ideas). Los personajes de cómic, para llegar a la categoría de icono cultural, deberían pasar por cada uno de los diferentes tipos cultura.

Además de los iconos es importante conocer qué son los signos. Los especialistas afirman que signo es cualquier sonido, objeto o acontecimiento, que hace referencia o evoca sentimientos o pensamientos acerca de algo distinto. Esto es lo que se conoce como referente, y puede ser también un objeto, un acontecimiento, un comportamiento, o una idea.

Existen tres tipos de signos: los índices, que tienen una conexión natural con el referente; los iconos, que se asemejan al referente, y los símbolos, que son signos concretos, elegidos de forma arbitraria por el hombre para vehicular ideas abstractas. La simbolización es la esencia última del pensamiento humano. Los símbolos, entonces, son una fuente de información externa (extrapersonal) que el ser humano utiliza para organizar sus experiencias y sus relaciones sociales.

La función de los símbolos culturales es transportar ideas o significados. Mediante su uso, las creencias e ideas se hacen tangibles y se pueden expresar de forma concreta, consiguiendo que tengan una cierta resistencia y resulten más fáciles de comunicar y de recordar por todos los que comparten una misma cultura. También se usan los símbolos para almacenar y transmitir valores (tanto sociales como culturales) de generación en generación.

Los símbolos y los iconos culturales facilitan la pertenencia al grupo social, al tener una iconografía cultural común se forma parte de un todo (un todo que cada vez es más global). Los personajes de cómic forman parte de ese todo.

2. Personajes como iconos culturales

"Todo gran poder conlleva una gran responsabilidad". Esta máxima de Spider-Man puede extrapolarse a otros tantos personajes que pueblan las páginas y viñetas del noveno arte.

El hombre, a través de las distintas épocas, de los distintos tiempos, ha necesitado en su interpretación y comprensión del mundo crear mitos. Mitos ejemplificantes que buscaban mostrar las responsabilidades asociadas a los grandes poderes. Milagros Arizmendi en su libro *El Cómic*, publicado dentro de la colección *Biblioteca Cultural RTVE* arguye:

> Aparecen en nuestros días una extraordinaria gama de manifestaciones míticas que se unen a la persistencia inconsciente de elementos o motivos míticos que subyacen en nuestro comportamiento y que se reflejan en la repetición de ciertos temas o en la apelación a imágenes arquetípicas. Evidentemente estas expresiones (debido a que el mito es una 'realidad viviente' que responde a 'profundas aspiraciones') se amoldan a las 'realidades' y 'aspiraciones' de nuestro tiempo y, por lo tanto se adaptan a una profunda transformación cultural, sin perder, claro está, una cierta irracionalidad que, por otro lado define el mito.

Para la autora, "la cultura contemporánea sostenida (y a menudo creada) por una poderosa red industrial forja una peculiarísima mitología basada, fundamentalmente, en la capacidad difusora (y consumidora) de los actuales medios de comunicación". De esa forma se configuran los "nuevos mitos". El cómic es un medio de masas capaz de dar

forma, de crear, una nueva mitología, un panteón en el que todos los grandes personajes tienen cabida, y en el que todas sus aventuras podrían considerarse relatos míticos.

Podrían dividirse los héroes, siguiendo esta pauta, en dos grupos, según sus palabras:

> El primero integrado por aquellos que, debido a una causa externa, están dotados de superpoderes, por completo inalcanzables para el ser humano; mientras que, el segundo grupo lo componen aquellos protagonistas que extraordinariamente capacitados, han desarrollado al máximo las actitudes humanas.

Los personajes, desde su concepción, también se corresponden con ciertos tipos morales. Jesús Jiménez Varea plantea una idea muy interesante al respecto en su artículo "Símbolos y estereotipos: La moral a través de la imagen en el cómic", que forma parte de las actas de las jornadas *Cómic, Comunicación y Cultura. El cómic en el nuevo milenio*:

> La representación de los tipos morales en la historieta es deudora de los medios narrativos y/o visuales que le anteceden o son contemporáneos. Como en esos otros medios, la base de esta representación es el viejo adagio griego: 'Lo bello es bueno'. Esta identificación de las bondades éticas y estéticas ha sido tradicionalmente fundamental a la hora de conformar los personajes de una narración en un medio eminentemente icónico como el que nos ocupa.

Un icono cultural pude ser un símbolo, logotipo, foto, nombre, edificio, persona o cualquier tipo de imagen que se reconozca fácilmente y que represente, por lo general, un objeto o un concepto de gran importancia para un grupo.

Donis A. Dondis habla en su obra *La sintaxis de la imagen* del concepto de "alfabeticidad visual" que está muy relacionado con la creación de este tipo de iconos basados en la imagen:

> La alfabetidad significa que todos los miembros de un grupo comparten el significado asignado a un cuerpo común de información. La alfabetidad visual debe actuar de alguna manera dentro de los mismos límites. No puede estar sometida a un control más rígido que la comunicación verbal, ni tampoco a uno menor. Sus fines son los mismos que los que motivaron el desarrollo del lenguaje escrito: construir un sistema básico para el aprendizaje, la identificación, la creación y la comprensión de mensajes visuales que sean manejables por todo el mundo, y no solo por los especialmente adiestrados, como el diseñador, el artista, el artesano o el esteta.

En la misma línea, Abraham Moles propone una "teoría informacional de la percepción" desde la que se parte de considerar que el mensaje está formado por la superposición de dos informaciones de distinto signo: la semántica o denotativa (lo que se dice), y la estética o connotativa (la manera como se dice).

A su vez, la televisión y el cine ayudan a la creación de iconos culturales. Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados* cita a Cohen-Séat y su concepto de "iconosfera", en la que "los nuevos hijos del hombre se encontrarían viviendo apenas venidos al mundo". Para él, cada día "una parte del globo vivirá pasivamente 'mirando' aquello que una restringida minoría preparará para ella. (…) Esta masa de 'observadores' pasivos (…) verá uniformarse los propios estándares de cultura y de gusto".

En esa iconosfera, por tanto, se ubicarían todas las historias. Y una historia, ficticia o real, puede funcionar sin tener que especificar un tiempo o un lugar; también sin una trama central; incluso sin un final… pero todas las historias deben contar con, al menos, un personaje. Es algo necesario para que exista historia. Es el ser sobre el que se desarrolla la trama y sobre quien avanza la estructura narrativa. Para que un personaje de cómic (o de novela, o de cine…) funcione debe contener una serie de elementos que se conocen, en general, como "caracterización".

Steven Withrow y Alexander Danner enumeran en el libro *Diseño de personajes para novela gráfica* siete preceptos básicos relacionados con la creación de personajes:

1) El diseño del personaje no es un fin en sí mismo. El objetivo del diseño de personajes es la narrativa, no la creación de imágenes.

2) Los personajes de cómic son seres secuenciales. Están pensados para ser dibujados cientos, cuando no miles, de veces y con frecuencia no son constantes de un dibujo a otro, y tampoco deberían serlo.

3) El "atractivo" de un personaje depende de su contexto. También debe tenerse en cuenta que los lectores rara vez ven exactamente lo que ve el autor.

4) Los "malos diseños" pueden ser muy eficaces. Algunos diseños que carecen de los elementos más refinados del arte visual (simetría, consistencia, proporciones…) acaban resultando perfectos para la historieta que ilustran.

5) No siempre es bueno ser fácilmente reconocible. Suele ser una buena estrategia optar por diseños anodinos para los personajes de menor importancia y de fondo, así no llamarán la atención sobre los personajes principales.

6) Los guionistas también son diseñadores de personajes. Es una colaboración entre guionista e ilustrador, el contenido, cuando no el aspecto, de un personaje suele surgir o inspirarse en el concepto y guion del autor.

7) El diseño de personajes no surge de la nada. Siempre es beneficioso estudiar la obra de los demás: otros ilustradores, otras formas artísticas, temas, culturas y épocas históricas. Las influencias y la comparación son fundamentales.

El investigador Rubén Varillas referencia en *La arquitectura de las viñetas* una distinción de personajes en función de su "fisionomía intelectual". El autor se hace eco de la separación popularizada por el escritor y crítico inglés E. M. Foster, que los dividía en "planos" y "redondos".

> Personajes 'planos' serían aquellos que el autor dibuja sin profundizar, monocromos y estereotipados, personajes que no evolucionan interiormente a lo largo de la obra y no llegan a adquirir humanidad (representada). Por lógica, los personajes 'redondos' habrán de mostrar lo contrario; hablaríamos de tipos dentro del discurso artístico, con un diseño complejo o una evolución en su personalidad durante el transcurso de la obra.

Antonio Lara, autor de uno de los estudios fundacionales sobre la historieta española (*El maravilloso mundo de los tebeos*, publicado en 1968) preparó una tesina sobre *El Guerrero del Antifaz* para licenciarse en la escuela de periodismo, en el año 1965. Lara publica un artículo sobre la conocida obra de Manuel Gago en el número primero de la revista *Bang!*, donde habla de tipos de personajes.

> Entre los personajes de ficción, "cultos" y los "populares", hay una distinción previa, fundamental: el popular es siempre más agradable, más simpático y directamente accesible. Su personalidad puede ser —es— superficial y monolítica, pero por eso mismo resulta más atractivo, más propicio a la

> asimilación y a la identificación cara al público. El personaje "pop" no es un ser humano, sino el resultado de una abstracción sublimada, de encerrar en unos moldes vagamente heroicos las aspiraciones y frustraciones colectivas de una gran masa de lectores. Cuanto más integrados estén estas proyecciones en la contextura del ser de ficción, tanto más seguro será su éxito, su arraigo en el público.

Siguiendo estas pautas podría concluirse que un personaje estaría bien diseñado si es fácilmente reconocible por el gran público y si, visto en perspectiva, hubiera perdurado en el imaginario colectivo con independencia de los años que hayan pasado desde su creación.

3. Personajes enmascarados: la máscara y sus usos

Todo el mundo reconoce a Batman, a Spider-Man, a Superman o al Guerrero del Antifaz, por poner algunos ejemplos. Perduran en el imaginario y siguen resultando populares. Se les reconoce por sus diseños, sus disfraces y sus máscaras. La máscara del héroe sirve a un doble objetivo: hacerlo identificable para el gran público (interno y externo al cómic) y proteger su anonimato (al mismo tiempo que a sus seres queridos) de los riesgos asociados a su labor.

Según la RAE una "máscara" sería en sus dos primeras acepciones:

> 1. Figura que representa un rostro humano, de animal o puramente imaginario, con la que una persona puede cubrirse la cara para no ser reconocida, tomar el aspecto de otra o practicar ciertas actividades escénicas o rituales; 2. Traje singular o extravagante con que alguien se disfraza.

El antifaz es algo muy característico de muchos héroes de tebeo. Enmascarados vigilantes pueblan el imaginario colectivo de generaciones y generaciones de lectores. Desde el Zorro a Batman, pasando por el Jinete Enmascarado, el Llanero Solitario, el Hombre Enmascarado, el Cruzado Negro o el Avispón Verde. Muchos héroes *pulp*, como la Sombra, también utilizaban partes de su indumentaria para ocultar sus rostros. Esta dualidad de los héroes, sobre todo de personajes oscuros, con pasados repletos de luces y sombras, consigue dotarles de un halo especial, de misterio, de interés para con los lectores y para sus mismas relaciones con otros personajes con los que comparten aventuras y desventuras.

Agustín Riera Torres escribe sobre ello en su artículo “Tras la máscara del guerrero. Poesía y tragedia en la saga de El Guerrero del Antifaz, de Manuel Gago”:

> El Guerrero tiene dos máscaras, puesto que esconde dos personalidades, dos identidades: la del hijo de Alí Kan, derribador de cristianos, y la del hijo del Conde de Roca, derribador de moros. Rechazado, odiado y perseguido por ambas comunidades rivales, su máscara es doble.

Antonio Lara también hace su propia interpretación del significado del antifaz del Guerrero en *Bang!*:

> La máscara, de gran tradición en la literatura popular, es un elemento fundamental de su personalidad, porque contribuye a ocultarlo, no sólo físicamente, sino moralmente, convirtiéndole en un ser anónimo, inexistente. Ya está bastante en desuso, pero hacia los años 30 y 40 especialmente, era muy corriente encontrar héroes enmascarados o maestros en disfraces. Las razones de esta actitud son claras. La máscara es un recurso cómodo para ser impunes, para pasar inadvertidos, y poderse identificar sin riegos con los protagonistas.

Como anota el investigador, normalmente el uso de antifaces tiene que ver con la necesidad de mantener oculta la propia identidad. La RAE define este concepto, en su segunda acepción, como “conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás”. Y continúa, en la tercera: “Conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás”. También es interesante lo que dice en cuarto lugar: “Hecho de ser alguien o algo el mismo que se supone o se busca”.

Adolfo de Moncada, al enterarse de la noticia que le cuenta su madre, pierde su identidad, deja de ser quien cree que es, y así necesita crearse una nueva. El antifaz es esencial en esa trasmutación, en esa búsqueda identitaria, en esa aventura interior, más dura que la exterior, que no deja de ser una lucha por llegar a encontrar su “yo” primigenio. Desde el momento en el que se pone el antifaz, paradójicamente, ese objeto que le serviría para ocultarse, lo que le da es un nuevo objetivo, es lo que le define, como personaje y como persona. El antifaz del Guerrero es parte de sí mismo.

Y lo define hasta el punto de que es de ahí de donde surge su apelativo, que es el propio título de la colección: *El Guerrero del Antifaz*. Ese es él. Según palabras de

Francisco Tadeo Juan: “Gago planeaba una justificación del antifaz, en una conversación entre padre e hijo. El antifaz era como un estandarte de guerra”.

Salvador Vázquez de Praga en su libro *Los cómics del franquismo* opina sobre el Guerrero lo siguiente:

> El antifaz se utiliza por el héroe como un símbolo fetichista con finalidad opuesta a la del propio objeto. En ‘El Guerrero del Antifaz’ la máscara subraya la identidad, la realza distinguiéndolo de quienes le rodean y colocándole a un nivel mítico superior. Todos saben quién se oculta tras el antifaz y precisamente ello hace más notoria su presencia imponiendo su calidad de superhombre.

La máscara también es un elemento clave en la indumentaria de todo buen superhéroe. Además, es una idea de diseño estupenda. Con sencillez, los lectores (y ahora los espectadores), reconocen de un plumazo al personaje en cuestión, mientras que de manera argumental, este elemento sirve para mantener en el anonimato al mismo héroe, ante el riesgo de que sus enemigos dañen a sus más allegados. La funcionalidad de la máscara, por tanto, es doble: identidad externa, superheroica, reconocible, e identidad interna, real, protegida.

Esto se aprecia muy bien gracias al modelo de la Ventana de Johari, que debe su nombre a Joseph Luft y Harry Ingram, en donde se sintetizan teorías de la comunicación en la que la información actúa como poder. Este modelo es especialmente significativo en el caso de los cómics de superhéroes y la identidad dual, ya que se crean sinergias entre los lectores, los autores y los personajes. En esta ventana se ve con facilidad cómo los personajes apreciarían su posición en los cuadrantes según la información de la que disponen y cómo se puede tratar esa información cuando pasa de un cuadrante a otro. Aquí se expresa la totalidad del “yo” en forma de cuatro cuadrantes.

C1 Cuadrante abierto	**C2** Cuadrante ciego
C3 Cuadrante oculto	**C4** Cuadrante desconocido

- En el C1 aparecen acciones que conoce la persona y conocen los demás. Por ejemplo, que Superman existe.
- En el C2 se perciben comportamientos y sentimientos que desconoce la persona pero que conocen los demás. Clark Kent desconoce lo que Lois siente por él, pero ella, sus compañeros de trabajo y su familia, sí que lo aprecian.
- En el C3, la persona conoce una información que desconoce el resto. La existencia de la Fortaleza de la Soledad, que solo conoce Superman, sería un ejemplo.
- En el C4, la información es desconocida por la persona y también por los demás. La existencia de kryptonita y sus consecuencias para Kal-El, al principio no era conocida por nadie.

En cualquier caso, los lectores en los tebeos de Superman, por seguir con el ejemplo, aunque podría aplicarse a cualquier héroe enmascarado, están igual con el protagonista en relación a su identidad, lo que hace que se sientan cercanos a él, que sean sus cómplices cada vez que se excusa para salir del Planet y ponerse su traje de faena en el ascensor o en alguna cabina telefónica.

Marcello Serra argumenta sobre ello en su artículo "Superman y Batman: una inversión estructural", publicado en el número 357 de la *Revista de Occidente*.

> Superman solo se camufla cuando no actúa como superhéroe, es decir que utiliza el recurso de la invisibilidad para parecer un hombre cualquiera y pasar desapercibido en la vida cotidiana. En cambio, Batman utiliza el camuflaje como técnica de combate, y lo hace aprovechando todas sus variantes: por un lado se disfraza de murciélago y por otro se hace invisible escondiéndose en las sombras. (…) En general, sus características personales poseen las marcas de la luminosidad y/o transparencia: su fuerza y sus superpoderes provienen del sol y, puesto que su cuerpo funciona como una batería solar, sus células contienen luz; su ánimo es abierto y generoso, su conciencia, inmaculada; también el disfraz que lleva es de colores brillantes y, cuando entra en acción, no se cubre con ningún tipo de máscara, sino que muestra al mundo su propia cara: limpia, viril, honesta. (…) Esta idea de transparencia es coherente también con el hecho de que Superman observe la vida desde lo alto del cielo y de su condición extra-humana, y que, en la piel del periodista Clark Kent, desvele a los lectores los secretos del mundo.

Batman y Superman, los dos personajes centrales del Universo de DC, no podrían ser más diferentes: mientras Superman tiene un traje de colores brillantes, que retoma la

bandera estadounidense, muestra su propia cara y actúa de manera pública, Batman se acoge a las sombras, enmascara su rostro y se centra en inculcar terror en sus enemigos (Bob Kane dijo que había inventado al hombre murciélago para infundir el miedo en el corazón de los criminales). En cambio, el último hijo de Krypton se pone la máscara cuando no está en su faceta de héroe, cuando se maquilla tras el anodino aspecto de su alter ego, el periodista Clark Kent. Esa es su verdadera máscara.

Sobre la doble identidad de Superman escribió un ensayo Umberto Eco dentro de su obra *Apocalípticos e integrados*:

> Narrativamente, la doble identidad de Superman tiene una razón de ser, ya que permite articular de modo bastante variado las aventuras del héroe, los equívocos, los efectos teatrales, con cierto suspense de novela policíaca. Pero desde el punto de vista mitopoyético, el hallazgo tiene mayor valor: en realidad, Clark Kent personifica, de forma perfectamente típica, al lector medio, asaltado por los complejos y despreciado por sus propios semejantes; a lo largo de un obvio proceso de identificación, cualquier *accountant* de cualquier ciudad americana alimenta secretamente la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, florecerá un superhombre capaz de recuperar años de mediocridad.

Terenci Moix expuso su particular punto de vista sobre esta cuestión en su *Historia social del cómic*:

> Clark representa al individuo medio, ocupado en un trabajo más o menos sedentario: la imagen perfecta del 'hombre del traje gris'. Como tantos otros héroes de este tipo de cómics, el lector encuentra en su transformación la idealización de sí mismo a que tiende toda aventura preestablecida según estas bases; al mismo tiempo, la sociedad regida por la clase media —para la que Superman se erige en símbolo de su vitalidad económica— exigirá de aquel individuo medio que, en determinado momento, sea Superman.

El caso del Hombre Murciélago es diferente. Batman, en realidad, lleva una doble máscara. Como el Caballero Oscuro se esconde tras el manto del murciélago, pero ante la sociedad se esconde también, fingiendo ser el playboy multimillonario Bruce Wayne. En realidad, Batman es un ser distinto, retraído en su cueva, contenido en una doble identidad en la que no es él mismo en ningún momento, siempre oculto, ante todo el mundo. Pero, a la vez, Batman es un símbolo, y otros pueden recoger el testigo del héroe, como ya ha pasado en ocasiones, con Azrael o más recientemente con Dick Grayson, Nightwing, el primer Robin, después de la *Batalla por la Capucha*, en la que

intervino toda la "batfamilia". Batman, gracias a su máscara, es un rumor, es una leyenda urbana, es un ser oculto en la oscuridad… un ente terrorífico que se mueve en las lindes entre lo real y lo fantástico, algo oscuro que se mueve en los límites, más cercano al negro, aunque moviéndose en la escala de grises.

Al igual que el Hombre Murciélago, Spider-Man se fabricó su propio disfraz. Peter Parker decidió utilizar elementos asociados a las arañas porque sus poderes provenían de una picadura de uno de estos insectos (en realidad fueron Stan Lee y Steve Ditko quienes le dieron su imagen visual y sus características principales, aunque a Martin Goodman, director de la editorial no le gustase demasiado el proyecto, porque pensaba que las arañas no eran del gusto del público y porque la fonética del nombre de este nuevo héroe y los colores de su uniforme eran similares a los de Superman).

Para proteger a su familia y a sus amigos, Spider-Man decidió llevar su traje y no quitarse (casi) nunca su máscara.

> Lo común en una historia de mitología es que por un lado está el superhéroe, y por el otro está su alter-ego. Batman en verdad es Bruce Wayne, Spider-Man es en realidad Peter Parker. Cuando ese personaje se despierta por la mañana, es Peter Parker. Tiene que ponerse un traje para convertirse en Spider-Man (…).

Las anteriores palabras son parte del discurso de Bill, el personaje interpretado por David Carradine, en uno de los últimos diálogos escritos por Tarantino para la segunda parte de *Kill Bill* (2004), que tienen una relación muy estrecha con todo lo desglosado en el presente escrito.

El caso de Spider-Man es muy interesante ya que ha cambiado tanto de traje que la lista de todas las versiones sería inmensamente larga. Pero en todas ellas, dentro de los elementos comunes (esos elementos básicos, icónicos del personaje), se ha mantenido su máscara (siempre con esos grandes ojos, que en las películas de cine eran una especie de lentes y que en la nueva versión, Superior, del personaje, por fin tienen una función determinada: la de servir para tener la ciudad vigilada por medio de robots araña).

En relación a las películas, cabe destacar un momento muy impactante de la primera de ellas, *Spider-Man* (San Raimi, 2002), cuando Mary Jane y el Hombre Araña se besan bajo la lluvia. La pelirroja de al lado, su antigua vecina, que se convertiría en su gran amor (con permiso de Gwen Stacy, su otro gran interés romántico), respeta al héroe y no le quita la máscara del todo, solo le deja al descubierto la boca para besarle. En cambio, en *The Amazing Spider-Man* (Marc Webb, 2012), la situación cambia un poco y ya desde los carteles promocionales se pudo ver a Peter Parker con las facciones de Andrew Gardfield, el nuevo intérprete, y es que se jugaba a un doble estímulo ante el público objetivo, aquellos que se acercaran al filme por el personaje y los que fueran a ver la película por el actor. Además, la identidad del Trepamuros es un dato conocido por más gente en ese filme, por lo que la máscara es accesoria.

Algo parecido ocurre con Lobezno en la pantalla grande, al que aún no se le ha visto con su característica máscara, desechada ante su también característico *look* (en cuanto a pelo, patillas y barba se refiere), para que se vea el rostro de Hugh Jackman. Se aprecia entonces que el cine influye a su vez en el cómic, ya que la estética de los personajes, por ejemplo de Lobezno, se acercó a la del actor que lo interpreta en el cine, al igual que pasó con los X-Men, en la etapa de Grant Morrison (*New X-Men*, 2001-2004), en la que los personajes dejaron atrás sus atuendos azules y amarillos para vestirse con unos trajes negros más cercanos a los uniformes que lucían en *X-Men* (2000), la película de Brian Singer.

Volviendo a Spider-Man, cuando Brian Michael Bendis tuvo luz verde para realizar un *crossover* entre el universo Marvel tradicional, el 616, y el Universo Ultimate ("Spider-Men", 2012), tuvo que pensar en una aventura en la que participasen los dos Spider-Men principales: Peter Parker y Miles Morales. Se observa que, tras su pelea inicial, Miles intenta quitar la máscara de Peter, aunque al final es este quien se la quita. "¡¡Devuélveme mi máscara!! Tío, estoy al descubierto. La gente puede vernos. ¡¡Devuélvemela!!". Los dos temen lo mismo, que su cara quede al descubierto de la gente, de los enemigos… de la opinión pública.

En *Civil War* (Marvel, 2006), el gran macroevento de la Casa de las Ideas del año, tuvo especial importancia todo lo relacionado con las identidades de los héroes. Después de una tragedia propiciada por la irresponsabilidad de un grupo de jóvenes héroes, varios miembros importantes de la comunidad superhumana de Estados Unidos deciden que es el momento de realizar un Registro en el que cada uno hará pública su identidad secreta y sus poderes. Los personajes de Marvel se dividieron, ideológica y activamente, en dos grandes facciones, los pro-registro, liderados por Iron Man, y los anti-registro, bajo el mando del Capitán América. Spider-Man fue una pieza clave en el conflicto, primera estando en un bando y después en el otro, e incluso protagonizó uno de los momentos más impactantes de la saga: su desenmascaramiento.

También se busca desenmascarar a los vigilantes en el Capítulo V de *Watchmen* (1986), la destacada obra de Alan Moore y Dave Gibbons. Hacia el final de esa parte de la historieta, los policías consiguen capturar a Rorschach tras una intensa persecución. "¡Quítale la máscara!, ¡Arráncale la cara a este mamón, tío!", exclama uno de ellos mientras el héroe grita "¡No!, ¡Mi cara!, ¡Devolvédmela!". Y es entonces cuando otro de los policías pregunta, "¿y bien?, ¿quién es?…" Y esa pregunta puede extrapolarse a cualquier cómic, a cualquier época y a cualquier personaje enmascarado… porque debajo de su antifaz, debajo de sus disfraces dejan de ser iconos. Sus trajes, sus colores, sus máscaras son lo que les definen por encima de todo lo demás; lo que les hace únicos.

4. Una máscara para el anonimato: V de Vendetta

V, el protagonista de *V de Vendetta*, de Alan Moore, es uno de los personajes que se ha transformado, en los últimos tiempos, en un icono cultural, trascendiendo las páginas del propio cómic y dando el salto a la realidad como símbolo del movimiento *Anonymous.*

Moore explica, en un artículo que apareció por primera vez en 1983 en el número 17 de *Warrior Magazine*, durante la publicación de *V de Vendetta*, y que se incluye

como extra de la edición *absolute*, que el gran logro estético fue de David Lloyd, el dibujante de la serie. En ese texto reproduce unas significativas palabras de una carta que le envió el artista:

> Mientras escribía esto tuve una idea sobre el héroe (…) Estaba pensando que podríamos retratarlo como un Guy Fawkes resucitado, con una de esas máscaras de cartón piedra, con capa y un sombrero en forma de cono. Tendría un aspecto muy extraño y haría justicia a Guy Fawkes después de tantos años. No deberíamos quemarlo cada 5 de noviembre, ¡sino celebrar su intento de quemar el parlamento!

Dentro de las citadas jornadas sobre *Cómic, Comunicación y Cultura. El cómic en el nuevo milenio*, celebradas en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad de Sevilla en 2001, aparece un texto titulado "Propaganda política y simbología en V de Vendetta". Sus autores, Jorge David Fernández Gómez y Antonio Pineda Cachero, hablan, en una de sus últimas partes, de la simbología que acompaña al protagonista, de vital importancia para la comprensión de la obra. Se detienen en la careta de Fawkes:

> Volviendo a la máscara, se tiene que tener en cuenta su origen etimológico latino: persona. Es decir, V pretende con esta máscara reivindicar la condición de persona del pueblo; por ello, reiteramos la idea de que V no trabaja solo para él, sino para la libertad. Y precisamente el símbolo de la máscara va a reforzar la idea (…) de desindividualización, pérdida de identidad, anonimato artificial del protagonista en beneficio de la causa.

Aniela Jaffé apunta, a su vez (citada por Pineda y Fernández), que "en lenguaje psicológico, la máscara transforma a su portador en una imagen arquetípica".

Después del estreno de *V de Vendetta* en cines (película dirigida por James McTiegue y producida por Joel Silver y los hermanos Wachowski, estrenada en el año 2006), muchos son los fans que festejan la muerte de Guy Fawkes como el día en el que un héroe fue asesinado, una concepción distinta hasta la acaecida con anterioridad, cuando se le consideraba un traidor. Esta es una muestra más de la iconicidad del personaje de V, al igual que el movimiento de los ciberactivistas *Anonymous*.

Movilizados en la red, estos *Anonymous* proclaman estar luchando por la trasparencia, la libertad de expresión y los derechos humanos. Diferentes grupos e

individuos utilizan el pseudónimo desde 2008, surgidos en un principio como un movimiento por diversión, manifestando su protesta contra diversas organizaciones y mostrándose a favor de la independencia de Internet. De manera inicial, solo actuaban en la red, aunque más tarde darían el salto a la escena pública y social, cubriéndose sus caras con máscaras como la de *V de Vendetta*. Su lema: "Somos una legión, no perdonamos, no olvidamos, espéranos. *Anonymous*".

"Se trata de un movimiento sin portavoces, sin líderes, con voz, pero sin cara. O más bien con máscara: la máscara del anarquista revolucionario de *V de Vendetta*", apunta el periodista Joseba Elola en su reportaje "Somos *Anonymous*", publicado en "El País" el pasado 16 de enero de 2011.

> La máscara se ha convertido en símbolo de un movimiento de ciberactivista que no se anda con chiquitas. (…) Cualquiera puede formar parte de Anonymous, cualquier puede entrar cuando quiera y sumarse a la conversación en webs. (…) Entrará en un mundo en el que la gente se va poniendo progresivamente de acuerdo sobre una idea hasta que una suerte de consenso espontáneo indica cuál es el siguiente objetivo, contra quién hay que lanzar el próximo ataque.

Están juntos, tienen un icono al que adherirse, el personaje de V, o más bien toda la iconografía asociada a su máscara, a la imagen que Alan Moore y David Lloyd crearon. Internet ha propiciado su reunión, sin barreras, sin trabas, sin saber quién se esconde en realidad detrás de cada disfraz, bajo su anonimato. Son muchos unidos bajo una misma "cara" que les representa, tras la que se ocultan y no son nadie. La máscara cambia y define, la persona bajo la máscara deja de ser un ciudadano más para convertirse en parte de algo más, de algo diferente, todo ello jugando con la representación, con la idea que en el cómic *V de Vendetta* se asocia a Guy Fawkes.

5. La máscara como cuestión de diseño

La creación de personajes en el caso del cómic, a diferencia de lo que ocurre en otros medios, viene condicionada por la exigencia de incorporar el diseño visual, así como aspectos de personalidad e historia previa.

¿Qué es el diseño? Gary Spencer Millidge asegura en su libro *Diseño de cómic y novela gráfica* que

> El diseño es un aspecto omnipresente de la vida moderna. Todo, desde los embalajes comerciales, los coches, los teléfonos, los periódicos, las páginas web, los escaparates de una tienda, la ropa, la publicidad, la televisión y los programas que en ellos aparecen, ha estado sujeto a un diseño consciente e intencionado.

En concreto, la comunicación visual y la presentación lo son todo en el diseño gráfico, ya que es una disciplina que combina símbolos, imágenes y/o palabras para expresar ideas y mensajes. No parece tampoco una mala definición de cómic.

Entonces podría concluirse que la base de que un personaje pueda ser o no icónico cultural, se centraría en su diseño, pero no solo en su diseño gráfico, estético, si no desde su construcción primaria, desde su gestación o reimaginación por parte del guionista. Que un personaje esté bien diseñado depende de si es fácilmente reconocible por el gran público (en este punto, las máscara de los héroes, así como los colores de sus uniformes, ayudan) y si, visto en perspectiva, ha perdurado en el imaginario colectivo con independencia de los años que hayan pasado desde su creación. Además de que su máscara, su antifaz o el resto de elementos visuales que lo definen sean más o menos reconocibles, un personaje es bueno si la historia en la que se circunscribe también lo es. Y las buenas historias son aquellas que hacen que los lectores duden sobre dónde reside la fortaleza héroe: en la máscara o bajo la máscara.

Bibliografía

ARIZMENDI, M. *El cómic*. Barcelona, Editorial Planeta, 1975.

CASASÚS, J. M. *Teoría de la imagen*. Barcelona, Salvat Editores, 1975.

DONDIS, D. A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual.* Barcelona, Gustavo Gili, 2002.

ECO, U. *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona, Editorial Lumen, 1993.

ELOLA, J. "Somos Anonymous", en *El País* del 16-01-2011 (http://www.elpais.com/articulo/reportajes/Somos/Anonymous/elpepusocdmg/20110116elpdmgrep_1/Tes).

FERNÁNDEZ GÓMEZ, J.D., y PINEDA CACHERO, A. "Propaganda política y simbología en V de Vendetta", en FERNÁNDEZ GÓMEZ, J.D. LASSO DE LA VEGA GONZÁLEZ, C., y PINEDA CAHEROM, A. (coord.). Actas de las Primeras Jornadas sobre *Cómic, Comunicación y Cultura*. *El cómic en el nuevo milenio*. Sevilla, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad de Sevilla, 2001.

JIMÉNEZ VAREA, J. "Símbolos y estereotipos: La moral a través de la imagen en el cómic" en FERNÁNDEZ GÓMEZ, J.D. LASSO DE LA VEGA GONZÁLEZ, C., y PINEDA CAHEROM, A. (coord.). Actas de las Primeras Jornadas sobre *Cómic, Comunicación y Cultura*. *El cómic en el nuevo milenio*. Sevilla, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad de Sevilla, 2001.

LARA, A. "El guerrero del Antifaz", en la revista *Bang!*, n.º 1 (1969). (http://corsariosinrostro.blogspot.com.es/2008/11/antonio-lara-y-el-guerrero-del-antifaz.html).

MOORE, A., y LLOYD, D. *V de Vendetta* (Absolut). Barcelona, Planeta DeAgostini, 2005.

MOORE, A., y GIBBONS, D. *Watchmen* (Absolut). Barcelona, Planeta DeAgostini, 2007.

RIERA TORRES, A. "Tras la máscara del guerrero. Poesía y tragedia en la saga de "El Guerrero del Antifaz", de Manuel Gago", en *Tebeosfera* (2003). (http://www.tebeosfera.com/1/Personaje/Guerrero/delAntifaz.htm).

SERRA, M. "Superman contra Batman: una inversión estructural", en *Revista de Occidente*, n.º 367 (2011), pp. 89-101.

SPENCER MILLIDGE, G. *Diseño de cómic y novela gráfica*. Barcelona, Parramón, 2010.

TADEO JUAN, F. *Análisis de una obra maldita. El Guerrero sin Antifaz*.Valencia, F T J Ediciones, 2002.

UNESCO. *Declaración de México*, 1982.

VARILLAS, R. *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla, Viaje a Bizancio Ediciones, 2009.

VÁZQUEZ DE PRAGA, S. *Los cómics del franquismo*.Barcelona, Editorial Planeta, 1980.

WITHROW, S. y DANNER, A. *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona, Gustavo Gili, 2009.



Cine y cómic. Los encuentros y desencuentros de una pareja condenada a entenderse

José M García

José M García (Laguna de Negrillos, 1980) comenzó estudios de Filología Hispánica en la Universidad de León para finalmente decantarse por estudios de diseño gráfico y web cursados en Madrid donde residió dos años en los cuales participó como crítico de cine en la red. Tras estrenarse como *blogger* con el blog *Proyecto Estragos*, actualmente se le puede leer en *El blog de Int* y en la revista digital *Conecta León*. En estos momento reside en León.

Introducción

¿Está el cómic de moda? Puede que, así de entrada, esta sea una pregunta harto peregrina, incluso *demodé* teniendo en cuenta la fugacidad de las tendencias imperantes en la sociedad hipermoderna en la que estamos sumergidos. Pero, por otro lado, no podemos evitar comprobar cómo la historieta, el tebeo o los cuentos —táchese lo que no proceda según la terminología a la que se esté acostumbrado— parecen estar más presentes que nunca, al alcance de un público no habitual al medio. Así, hemos visto como las grandes superficies y centros comerciales han ido ampliando sus secciones dedicadas a este producto y ya no resulta extraño el poder seguir una colección determinada a través de estos canales de venta, aunque esté publicada en un formato tan aparentemente poco lujoso como es la grapa. Igualmente, ya no nos resulta descabellado el que un autor concreto esté entre los nombres seleccionados de cara a recibir un prestigioso premio cultural generalista.

Y, ante todo esto, ¿qué papel pinta el cine? No uno baladí, desde luego, pues el medio cinematográfico en su vertiente más industrial —esto es, Hollywood— siempre

se ha caracterizado por ser un fiable termómetro de las modas dentro del sector audiovisual. Un inabarcable panel luminoso al que todo el mundo presta atención y que, por sí mismo, está capacitado para abrir las puertas de la fama… o cerrarlas de golpe y para siempre. Denominado habitualmente como la fábrica de los sueños, no es menos cierto que en no pocas ocasiones se convierte en una oscura fabricante de pesadillas, dando rienda suelta al poder esotérico que le atribuyeron nuestros antepasados, temerosos de que esa máquina infernal que daba movimiento —y, por tanto, vida— a nuestras sombras, nuestros reflejos más o menos distorsionados, pudiera arrebatarles el alma. Hoy, el cine ya no es una curiosidad científica de tibio futuro comercial ni un espectáculo de barraca de feria de inexistentes atributos artísticos. Por no ser, cada vez se parece menos a un medio para contar historias con imágenes en movimiento. Hoy, como decíamos, el cinematógrafo se ha convertido en una inclemente criatura tentacular cuyos alargados miembros abarcan un escenario audiovisual en realidad inabarcable. Las grandes *majors* hollywoodienses se han convertido en gigantescas corporaciones cuyo conglomerado de medios incluyen desde pequeños estudios de cine, cadenas de televisión, revistas y periódicos, productoras musicales y, también, editoras de cómics.

¿Podemos considerar, por tanto, el cine como el medio más fiable a la hora de tomar el pulso a las tendencias imperantes? Quizás esto sea otorgarle al medio cinematográfico una importancia social que le quede algo grande, pero no es menos cierto que la industria hollywoodiense (y, no nos engañemos, a la hora de hablar de modas tenemos que centrarnos en el territorio norteamericano) siempre tiene un ojo puesto en todo aquel material que sea susceptible de ser adaptado de cara a explotar su popularidad original, ya sean novelas de éxito, videojuegos masivos o cómics. A pesar de las paupérrimas cifras de ventas en el mercado americano, parece que el cómic, al menos en su aceptación social, está viviendo un momento de esplendor. Esto no es nada nuevo, por supuesto, pero quizás nunca se había desarrollado de una manera tan masiva. El punto culminante de esta integración posiblemente haya sido la Palma de Oro del último festival de Cannes otorgada a la película *La vie d'Adele. Chapitre 1 et 2* (Abdellatif Kechiche, 2013), adaptación del cómic de Julie March titulado *El azul es un color cálido*. Esta decisión por parte del jurado del prestigioso certamen francés tiene un

cierto carácter oficial parecido al otorgado hace ya unos años por el festival de Berlín al conceder el Oso de Oro a la película de animación japonesa *El viaje de Chihiro* (*Sento Chihiro no kamikakushi*, 2001), de Hayao Miyazaki.

Pero, quizás, para el gran público, ese que llena las multisalas todos los fines de semana, estos sean detalles no muy interesantes, datos reservados para los más cinéfilos, aquellos que compran las revistas especializadas. Lo más importante es ver como año tras año las superproducciones protagonizadas por superhéroes llenan las salas tomando el lugar hasta hace poco reservado para el cine de acción, de aventuras o de ciencia-ficción. Recordemos que el periodo estival es el reservado por las grandes productoras para estrenar sus pesos pesados, aquellos títulos de cientos de millones de dólares destinados a arrasar en la taquilla, y no es casualidad que en los últimos años hayan sido las películas basadas en personajes del cómic las que han encabezado esas listas. Títulos como *El Caballero Oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008) y su continuación, *El Caballero Oscuro. La leyenda renace* (*The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, 2012), *Los Vengadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012) o más recientemente *Iron Man 3* (Shane Black, 2013) han superado la barrera de los mil millones de dólares recaudados en todo el mundo. No es extraño que el anuncio de próximas continuaciones o apariciones de nuevos nombres sean recibidas con altas expectativas.

Que nadie espere de este texto un repaso exhaustivo a las adaptaciones cinematográficas del mundo del cómic ni una historia completa del mismo. Exigencias de espacio obligan a una mirada necesariamente selectiva. Por tanto, he preferido centrarme en los vasos comunicantes entre ambos medios, en las mutuas influencias que a lo largo de la historia del cine ha habido entre uno y otro y, especialmente, en cómo el cine ha intentado integrar el lenguaje del cómic, fusionándolo con su propio lenguaje. Me perdonará el lector que me haya centrado principalmente en la industria norteamericana la cual, no lo neguemos, siempre ha marcado el camino a seguir, contando con el favor del público. Tanto el cómic como el cine son medios universales y cada país disfruta de su propia personalidad tanto cinematográfica como “comiquera” (el fumetto italiano, la bande dessinée francesa, nuestro propio tebeo, así como títulos

como *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), *Adele y el misterio de la momia* (*Les aventures extraordinaires d'AdèleBlanc-Sec*, Luc Besson, 2010) o *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (Javier Fesser, 2003). Quizás en un futuro podamos acercarnos a esos territorios tan fascinantes o más que los del cine usamericano. Después de todo, el cómic es un lenguaje en perpetuo "continuará".



FIG. 1. Cartel de *Spiderman 2* (Sam Raimi, 2004). Detalle.

En un inicio fue el "continuará…"

Si bien está lejos de las intenciones de este artículo el remontarse a los primigenios tiempos de los inicios del cómic (un lugar, por otro lado, no carente de oscuridad y controversia), sí que hemos de comenzar nuestro recorrido destacando una de las señas de identidad característica del medio: su serialidad. Ya sea a través de las tiras cómicas dominicales, los *comic-books* de salida mensual o los álbumes europeos de periodicidad anual, el cómic suele aposentar su personalidad en el *work in progress*: un trabajo que va moldeando sus perfiles y su idiosincrasia a la vez que evoluciona, proponiendo a los lectores una implicación personal: el seguimiento de las aventuras de un personaje concreto o el desarrollo de un universo en particular. En este concepto hay un indiscutible elemento industrial (más aún con el desarrollo y expansión de los *comic-*

books de superhéroes, los cuales harán del "continuará" el gancho ideal para sacar el dinero a la chiquillería) pero no se puede obviar las posibilidades artísticas que devienen implícitas en la construcción de un universo en continuo crecimiento a través de la suma de sus partes (en casos, incluso, de carácter autoconclusivo).

En este sentido, y convertida la novela en la cima literaria del siglo XX, no es descabellado el ver los cómics como la prolongación del formato del folletín decimonónico o las novelas por entregas. Una modalidad literaria que buscaba, ante todo, enganchar al lector con tramas directas y horizontales, cuyos ingredientes eran la exacerbación de lo dramático, lo pasional o lo emocionante. En suma, un medio de escapismo para todos los públicos y a precio popular. Pero, como en todo movimiento artístico que haya nacido en los subterráneos de la cultura, no faltaron las plumas que dieron lustre a tan poco respetuoso formato. Hoy en día, las novelas de Charles Dickens, Fedor Dostoievski, Robert Luis Stevenson o Emilio Salgari se cuentan entre los títulos de lectura imprescindible de la literatura, presentados en lujosas ediciones que no son sino un recopilatorio de los capítulos que en su momento se publicaron por entregas.

No es difícil ver un paralelismo con el mundo de los cómics, de vocación popular, de destino infantil y de escaso reconocimiento que, sin embargo, con el paso del tiempo (y el crecimiento del medio) ha encontrado su hueco dentro de la Cultura. Recordemos que, por ejemplo, las aventuras del Príncipe Valiente que hoy llenan gruesos tomos de impecable factura vieron la luz por primera vez en las páginas de un periódico dominical; de igual manera que una de las consideradas obras cumbres de la novela gráfica, *Maus*, también fue publicado inicialmente por entregas dentro del propio contexto elitista de la obra de Spiegelman.

Por tanto, y siguiendo este orden, resulta lógico que las primeras adaptaciones cinematográficas explotaran este formato episódico a través de una de las manifestaciones más curiosas y desconocidas del cine: el serial. Podemos considerar al serial cinematográfico tanto como un precedente de las modernas series televisivas como una evolución de los folletines a los que aludíamos anteriormente. Su formato consistía en episodios de veinte minutos y de periodicidad semanal y que venía

presentado en un paquete en el que se incluía un largometraje e, incluso, noticiarios y dibujos animados. El serial buscaba pulsar la fibra sensible de su público a través de todo tipo de aventuras en las que la acción y el dramatismo se imponía a la coherencia o el psicologismo de los personajes. Y es aquí donde surge el concepto de *cliffhanger*, el cual ha trascendido el formato en el que nació, perdurando hasta nuestros días para definir una situación peliaguda, de alto peligro y de difícil, cuando no imposible, solución, a la que nuestro héroe favorito se ve inmerso al final del capítulo. El corazón de los espectadores queda tan suspendido del vacío como el propio héroe, agarrado a una quebradiza rama, a la espera, siete días después, de su solución.

Entre los años treinta y cuarenta, el serial miró directamente a las páginas de los cómics en busca de fuente con la que nutrir las expectativas de su potencial público joven. Así, por la pantalla desfilaron personajes tan característicos como Batman (*Batman*, 1943; *Batman and Robin*, 1949), Superman (*Superman*, 1948), el Capitán América (*Captain America*, 1944), Dick Tracy (*Dick Tracy*, 1937; *Dick Tracy Returns*, 1938; *Dick Tracy's G-Men*, 1939; *Dick Tracy Vs. Crime, INC*, 1941) o Flash Gordon (*Flash Gordon*, 1936; *Flash Gordon Conquers the Universe*, 1940; *Flash Gordon's Trip to Mars*, 1940). Y ya en estas primeras adaptaciones queda en evidencia uno de los principales puntos de conflicto que perpetuará en el tiempo: la dificultad por mantener una fidelidad que se imponga a las limitaciones técnicas. Los trazos de los dibujantes, cargados de personalidad y de la idiosincrasia del formato, adquirían una hiriente carnalidad en la pantalla desnudando al Emperador: en no pocas ocasiones, más que un superhéroe veíamos a un pobre trastornado, de condición física discutible y cuyo estrafalario disfraz le daba un aspecto más peligroso que heroico.

Una tendencia que, como indicamos, no ha finalizado con la desaparición de los seriales, continuando en los nuevos medios o formatos. Hoy recordamos la serie de televisión de *Batman* de los 60 como una extravagante joya pop y camp a la vez que como muestra ejemplar de la degradación que el hombre murciélago vivió en las páginas de los cómics durante las décadas de los cincuenta y sesenta. La presencia de los cómics en la (antigua) pequeña pantalla ha sido intermitente y concentrada especialmente en el cómic de superhéroes y resulta altamente significativo que aquellos

títulos que más han perdurado en la memoria son los que han tocado el género de manera tangencial: el aún reciente éxito de *Smallville* (2001-2011) le debía más al formato de la serie juvenil que al superheroico, ya que eran más importantes los diferentes conflictos sentimentales de los personajes que los provenientes de una amenaza externa. Un último ejemplo: la serie *The Walking Dead* (2010-), convertida en uno de los mayores fenómenos televisivos del momento, no ha tardado en apartarse del camino que emprendiese el cómic original en el que se basa, *Los muertos vivientes*, despertando las iras de los seguidores de este. Ante esto, queda una pregunta en el aire: ¿qué se busca a la hora de adaptar un cómic? E, inevitablemente, nos surge otra: ¿qué esperan ver en esa misma pantalla los lectores habituales del formato de salida?

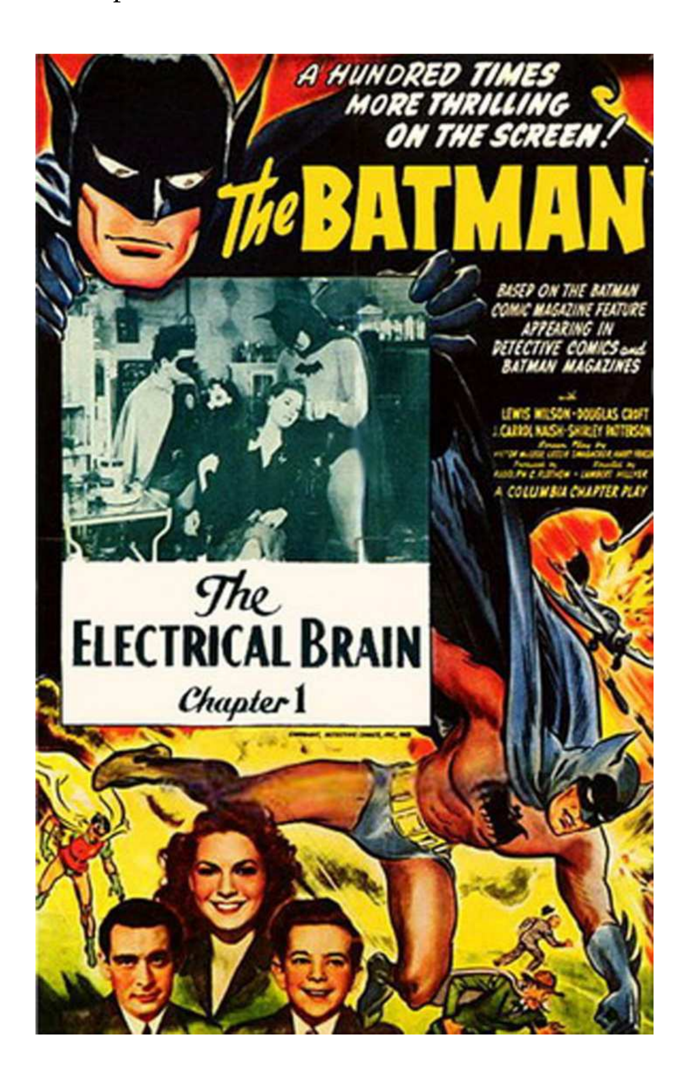


FIG. 2. Cartel del serial *Batman* (1943).

Los superhéroes caminan por Hollywood

"Creerás que un hombre puede volar". Esta es la frase publicitaria con la que se anunció, en pleno 1978, el estreno de *Superman*, film clave dentro de las adaptaciones de los cómics en general y de los superhéroes en particular. Por primera vez, un gran estudio estaba dispuesto a invertir un presupuesto digno de una superproducción para llevar a la pantalla con la mayor fidelidad posible a un personaje surgido de las páginas de los cómics. La participación de nombres como David Newman, Robert Benton o Mario Puzo en el guion acreditaban la seriedad con la que había sido preparado el título. Y dicho eslogan revelaba el principal punto de conflicto de estas traslaciones: la dificultad de mostrar en una pantalla todos aquellos acontecimientos asombrosos que pueblan las viñetas. Así, cuarenta millones de dólares de la época servían para alejarse de la imagen acartonada de los seriales y acercarse al dinamismo de los cómics.

El *Superman* de Richard Donner estaba dividido en tres partes, lo cual subrayaba su condición episódica, reminiscente de las entregas mensuales en papel. La primera tenía lugar en Kripton, el planeta natal del superhéroe, y servía para contextualizar la producción a través de un diseño característico de los años setenta; la parte central, con Superman ya en la tierra, narraba la infancia y adolescencia de este a través de una iluminación edulcorada que convertía los campos rurales de Smallville en la representación pura de la americana, esto es, la América del porche y la tarta de manzana enfriándose en la ventana. Se nos presentaba así al primer Súper Hombre como una personalización de los valores norteamericanos, perdiendo por el camino su componente alienígena (no por casualidad, precisamente los fragmentos provenientes de su planeta muerto le debilitan). La tercera y última parte ya colocaba al torpe Clark Kent en Metrópolis. La que debería ser la parte más espectacular, aquella en la que se evidenciara el componente asombroso propio de un superhéroe, servía, sin embargo, como diáfana declaración de principios por parte de Hollywood: el tono humorístico, casi bufonesco, que adquiría este segmento evidenciaba el escaso valor que desde la Fábrica de los Sueños se le daba a los personajes nacidos en la página impresa.

Con todo, y a pesar de sus impresionantes efectos especiales (que nos hacían creer, efectivamente, que Christopher Reeve podía volar), el momento más épico de Superman se concentraba en su secuencia de créditos. Larga y ampulosa, seguía el viaje de la cápsula donde un Kal-El recién nacido se alejaba de la Muerte llevando consigo la Esperanza a un nuevo hogar. Como si fueran la representación del código genético de su protagonista, los créditos volaban por la pantalla de manera majestuosa mientras la poderosa fanfarria de John Williams daba al conjunto un tono triunfal. El espectador se quedaba anonadado ante la pantalla, que con semejante tarjeta de presentación prometía un espectáculo sin igual. Y, por su parte, el cine miraba por encima del hombro las escuetas cajas informativas de los cómics, que se limitaban a dejar señalados los creadores de la obra (y no siempre todos). Sí, Will Eisner podía hacer auténticas virguerías con los títulos de cada episodio de su *The Spirit*, pero quedaba empequeñecido por semejante espectáculo de luz y sonido.

Como adaptación, *Superman* era un producto contradictorio: si por un lado, la industria de Hollywood se mostraba como el camino para rodear al superhéroe de la fuerza cinemática que se intuía en los cómics, por otro lado parecía no tomárselo del todo en serio. El camino cada vez más humorístico que tomaron sus inmediatas continuaciones, llegando a rozar la autoparodia, no puede resultar más significativo.



FIG. 4. Fotograma de *Superman* (Richard Donner, 1978).

Hemos de esperar once años para el estreno de una nueva superproducción que adapte un personaje surgido del cómic. El elegido, de nuevo, surge de las páginas de la editorial DC y es el compañero natural de Superman: Batman. A pesar de la contratación de un joven director de marcada personalidad visual como es Tim Burton, el resultado demuestra lo difícil de olvidar que es la aportación de Richard Donner. *Batman* comienza con su propia y fascinante secuencia de créditos: la cámara recorre un intrincado laberinto animado por los sones de la mítica partitura de Danny Elfman. Finalmente, se eleva y nos muestra el signo del hombre murciélago cuyos surcos hemos recorrido. La metáfora resulta evidente: bajo el símbolo de Batman se esconde un ser torturado, de mentalidad retorcida y escindida. De manera consecuente, Burton había elegido dicho símbolo como escueta representación en el cartel de la película. La idea parecía clara: subrayar el componente mitológico del superhéroe, convertido en el símbolo de la época en la que nacía.

De manera deliberada, Burton se alejaba de la estética pop y los colores chillones de la mítica serie de los sesenta y escenificaba una visión industrial y gótica, vagamente *steampunk*, de un Chicago de los años treinta, aportando al conjunto un tenebroso aroma *noir* fuertemente influenciado por la vía siniestra, adulta y gótica que autores como Grant Morrison, Dave McKean, David Mazzucchelli o Frank Miller diseñaron para las modernas aventuras del Hombre Murciélago. De hecho, el lector hará bien en retener el último nombre mencionado, de no poca influencia posterior y al que retomaremos en el siguiente capítulo.

Pero tan cuidada escenografía se rompía ante la primera aparición de Batman. Enfundado en un complicado y pesado traje de látex duro, el Señor de la Noche apenas podía moverse, mucho menos luchar con agilidad. Su enfrentamiento con el Joker sacaba a relucir un mensaje ambiguo: nuestro héroe resultaba hierático y encorsetado, atrapado en una armadura que suponía la cárcel material de su conciencia atormentada, mientras que el villano era un vendaval de libertad y colores chillones, un esteta del crimen, convertido en artista conceptual del Mal y cuya anarquía resultaba más atractiva que la sexualidad torturada del Hombre Murciélago.

Desde entonces hemos tenido seis películas más protagonizadas por la creación de Bob Kane y Bill Finger. Los tonos han variado: desde la asfixiante oscuridad gótica de Burton al hortera musical de Broadway propuesto por Joel Schumacher, para finalizar, por ahora, en los contornos policíacos y realistas de Christopher Nolan. Pero un mismo problema sigue perdurando: Batman cada vez lleva una armadura menos identificable pero, sin duda, más segura. Los ejecutivos de Hollywood lo tienen claro: no se pueden creer que un ser humano pueda luchar, con sus propias habilidades llevadas al límite, contra el crimen. Hay que ponerle protección, cuanto más pesada, mejor. Teniendo en cuenta esto, ¿están en buenas manos nuestros superhéroes favoritos?



FIG. 5. Imagen promocional de *Batman* (Tim Burton, 1989).

El *actioner* de los 80 o el superhéroe hecho carne

En 1987 el público podía ver la siguiente escena en la pantalla de un cine: un alcalde, furioso porque en las recientes votaciones no ha resultado elegido de nuevo, mantiene como rehenes a una serie de funcionarios en su oficina situada en lo alto del ayuntamiento. Desde el exterior, la policía intenta negociar con él consiguiendo solo enfurecerle más. En el momento en el que está a punto de disparar al nuevo alcalde, un

brazo de acero atraviesa la pared arrastrando al secuestrador al pasillo. Robocop, el nuevo refuerzo de la ley, le golpea, lanzándole por la ventana. Sin duda, estamos ante una de las secuencias más míticas de la obra maestra de Paul Verhoeven, pero que, para algunos conocedores del mundo del cómic, debió resultar un sorprendente *déjà vu*. Un año antes, en la segunda entrega de la serie limitada *El regreso del Caballero Oscuro* (que aquí conocimos inicialmente con el poético *El regreso del Señor de la Noche*), Frank Miller hizo detener de igual manera a uno de los miembros de la banda de los mutantes que tenía en su poder a un niño pequeño. Por si alguien pensara que nos encontrábamos ante una simple casualidad, el nombre del secuestrador de la película del director de *Desafío total* (*Total Recall*, 1990) respondía al nombre de… Miller. En realidad, este guiño directo al cómic creado por Miller, Klaus Janson y Lynn Varley no era más que la confirmación de lo que ya se insinuaba desde el principio de la película con la utilización de los noticiarios como medio contextualizador, a la vez que termómetro de la temperatura emocional y dramática.

La importancia de la obra escrita y dibujada por Frank Miller, clave tanto en su forma (la aparición del formato prestigio) como en el fondo (con una redefinición del personaje de Batman que dura hasta nuestros días) no solo se circunscribió a su medio natural, llegando a empapar al cine. Pero la influencia fue de un modo tangencial, no directo. Es decir, no se realizó una adaptación al cine de esa misma serie limitada ni se adaptó posteriormente en la película dirigida por Tim Burton, que prefirió utilizar ciertos elementos concernientes a la psicología del personaje. Por tanto, dicha influencia se dio a un nivel más de lenguaje: *Robocop* hace gala de una narración directa y al grano, sin secuencias de transición, haciendo que la propia dramaturgia de la historia surja de la acción y del movimiento. Incluso algunos planos, como el contrapicado que muestra al policía Alex Murphy metiendo un cargador en su pistola o el primer plano, ya convertido en Robocop, que le sigue en movimiento mientras a su espalda una gasolinera es pasto de las llamas, en su medida construcción se asemeja a viñetas animadas.



FIG. 6. Fotograma de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987).

Como indicábamos en el epígrafe anterior, tuvo que pasar más de una década para que una película basada en un cómic se convirtiera en un fenómeno mediático. Durante los años ochenta, el mundo del cómic visitó de manera puntual el mundo del cine y los resultados fueron, casi siempre, decepcionantes: *Popeye* (1980), de Robert Altman; *Flash Gordon* (1980), de Mike Hodges; *Howard, un nuevo héroe* (*Howard the Duck*, 1986), producida por George Lucas y dirigida por Willard Huyck, fueron algunos de los intentos, pero ninguno repitió el éxito de la película de *Superman*. Podemos hallar una excepción que, a la vez, nos servirá de paradigma de la época: *Conan, el bárbaro* (*Conan the Barbarian*, 1982), brillante adaptación por parte del controvertido John Milius del personaje creado por Robert E. Howard para las páginas de la más pura *pulp fiction* pero lanzado al reconocimiento masivo de la mano de la editorial Marvel y de artistas tan musculosos como el propio cimmerio como Barry Windsor Smith o John Buscema. Pero, antes que apropiación del universo de la *sword and sorcery* de los cómics, *Conan, el bárbaro* es una diáfana plasmación de la ideología de Milius, quien convierte al personaje en una representación primitiva del Superhombre de Nietzsche, una máquina de la Naturaleza, instintiva y primaria, enfrentada a la aparición de la Religión, medio catalizador de los miedos del hombre y manipuladora de conciencias.

Durante los años ochenta el cómic estuvo bien representado en la pantalla a través de uno de sus iconos más populares y reconocibles: el superhéroe. Pero no a través de adaptaciones oficiales del medio, sino con la traslación de los elementos identificativos del mundo del papel a la pantalla. Walter Hill realizaba en *Los amos de la noche* (*The Warriors*, 1979) un retrato de las desoladas calles de la urbe norteamericana de los setenta apoyándose en la estructura de los cómics, adoptando un desarrollo episódico con los miembros de la banda callejera los Warriors enfrentándose a todo tipo de peligros en su intento de volver a casa. Hill llegaba a utilizar textos de situación, reconociendo así la deuda que tenía con el lenguaje del cómic, lo cual se repetiría con la odisea urbano-musical de *Calles de fuego* (*Streets of Fire,* 1984).

Pero la auténtica consolidación del superhéroe en las pantallas fue a través del *actioner*, una versión hiperbólica e hiperviolenta del thriller, protagonizado por musculosas masas de carne que parecían la evolución lógica del héroe helénico como Hércules y de iconos propios del péplum como Maciste, al que se le añadía una distancia irónica y ciertos atributos fantásticos. En resumen, ¿quién necesitaba a un Capitán América o un Batman cuando Arnold Schwarzenegger se las valía el solo para combatir ya sea a un ejército entero en *Commando* (Mark L. Lester, 1985) o un amenaza proveniente del espacio exterior en *Depredador* (*Predator,* John McTiernan, 1987)? El cine de acción de los ochenta era directo y agresivo, lo físico era el mensaje y lo psicológico dejaba su lugar al instinto de supervivencia. Resulta lógico que al llevar al cine a un personaje tan de la época como es el Castigador (Punisher) lo hiciera la productora especializada Cannon y el resultado estuviera más en sintonía con el cine de acción del momento que con el propio cómic.

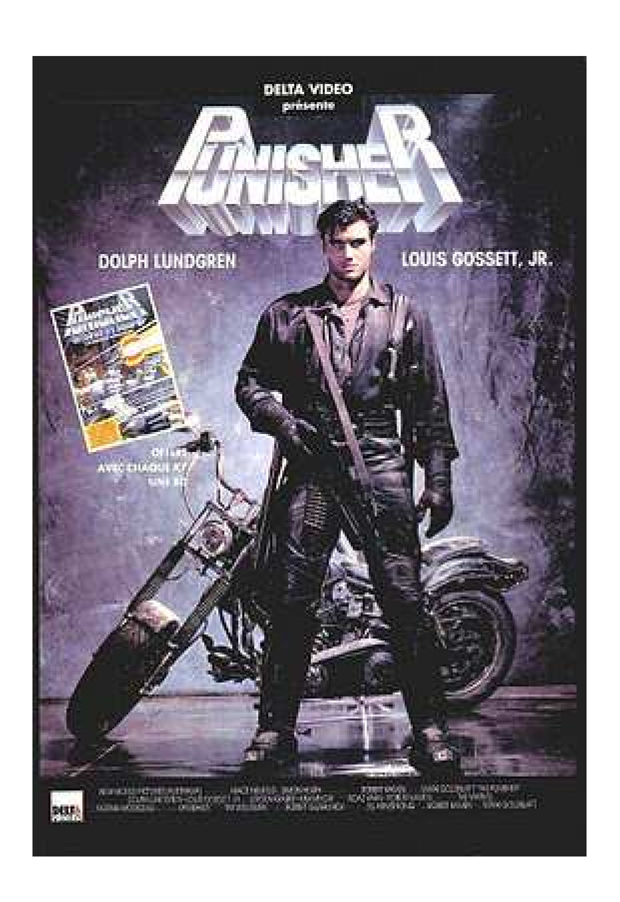


FIG. 7. Cartel de *El vengador* (Mark Goldblatt, 1989).

Cuando el personaje de John Rambo fue presentado en *Acorralado* (*First Blood*, Ted Kotcheff, 1982), adaptación de la novela escrita por David Morrell, este lo hizo bajo la estética sórdida y la mala conciencia propia de los setenta. El veterano de Vietnam convertido en un agresivo animal acorralado dispuesto a abrirse paso a dentelladas con tal de alcanzar su libertad. En 1985, las cosas habían cambiado. George Pan Cosmatos con James Cameron al guion convertían las nuevas aventuras de Rambo en un delirio nacionalista: Vietnam se transformaba en el símbolo a través del cual el patriotismo norteamericano podía recuperar no solo su honor, sino la autoestima implícita a su condición nacionalista. Rambo es, en efecto, el superhéroe nacional oficial al servicio de Ronald Reagan (de igual manera que lo era Superman en las páginas de *El regreso del Caballero Oscuro*, aparición del presidente incluida) dispuesto a volver al Infierno para tornarlo en un Paraíso colectivo. De manera consecuente, Robocop, Depredador, Terminator o John Rambo verían cómo sus aventuras y universos tenían continuidad en las viñetas impresas.

Lo más importante de este fenómeno fue su carácter oficioso. Los creadores entendieron que podían trabajar con los elementos más populares y a la postre comerciales del mundo del cómic sin la necesidad de pagar los derechos de los personajes originales y, lo más importante, sin sentir la presión de trabajar con elementos prestados cuyos dueños tomaban la forma de una monstruosa criatura celosa de lo más mínimos cambios realizados a su objeto de deseo. Es así como puede surgir un título como *Darkman* (1990), dirigida por Sam Raimi y, posiblemente, la mejor película de superhéroes que ha dado el cine.

Darkman no esconde sus modelos: en la figura del científico desfigurado interpretado por Liam Neeson reconocemos tanto la sombra de Batman como la del Vengador de Kenneth Robeson (protagonista de la miniserie de dos números publicada en España, *Justice, INC*), así como pinceladas del Fantasma de la Ópera de Gastón Leroux (volvemos a los tiempos del folletín). Pero lo más importante era el veloz ritmo narrativo impuesto por la cámara imparable de Raimi y una narración llena de inventiva visual que trasladaba, de manera deslumbrante, el universo abstracto y moldeable de los cómics a la pantalla grande. Por otro lado, al trabajar con un personaje de creación propia, Raimi se veía libre para dar rienda suelta a los elementos más controvertidos del superhéroe: su condición de lunático obsesionado con llevar a cabo una labor justiciera personal mediante el empleo del terror y la violencia. Cuando, ya en la década de 2000 y metidos de lleno en la nueva era del superhéroe digital, Raimi se encargó de dirigir las aventuras de Spiderman resultó evidente la capacidad del corsé de lo oficial para ahogar el genio de los creadores.

Y es de esta manera por la cual M. Night Shyamalan pudo llevar a la pantalla con *El protegido* (*Unbreakable*, 2000) el concepto creado por Alan Moore y Dave Gibbons en su imprescindible *Watchmen* de la posibilidades realistas de un superhéroe surgido de nuestro entorno cotidiano de manera más eficaz que la posterior adaptación canónica dirigida por Zack Snyder; o cómo Quentin Tarantino logró que su *Kill Bill Vol.1* (2003) fuera protagonizada por una Elektra más fiel que la moldeada por las suaves formas de Jennifer Garner.

Para finalizar, una auténtica curiosidad: solo en la desvergonzada década en los ochenta, en la que el cine perdió el respeto de todo y todos a la hora de realizar secuelas y *remakes* de clásicos hasta el momento intocables, podía ver la luz un *remake* norteamericano de *Al final de la escapada* (*À bout de soufflé*, 1960), la mítica ópera prima de Jean-Luc Godard, convertido de inmediato en abanderado de la *Nouvelle Vague* y padre putativo de la modernidad cinematográfica. *Vivir sin aliento* (*Breathless*, Jim McBride, 1983) fue el delicioso resultado. Y en ella, un díscolo y entrañable Richard Gere, en plena forma física, se nos presentaba como un lector apasionado de las aventuras cósmicas de Estela Plateada, el cual representaba el torrente de puro poder romántico que movía a Gere. En un momento del film, este utilizaba uno de los cómics como naíf declaración de amor a su amada (una escena fusilada posteriormente por Tarantino, fan declarado de la película, en su guion para *Amor a quemarropa* (*True Romance*, Tony Scott, 1993), en la que Christian Slater se declaraba a Patricia Arquette mediante un número de *Spiderman*). En el universo imperfecto de Hollywood, *Vivir sin aliento* es la mejor adaptación posible de Estela Plateada que podemos tener.



FIG. 8. Fotograma de *Vivir sin aliento* (Jim McBride, 1983).

Oriente contra occidente. Cuestiones de fidelidad

Imaginemos por un momento que en un viaje a Japón nos da por encender la televisión del hotel en el que estemos alojados y elegimos el canal Tokyo Broadcasting System. Si es sábado y estamos en 2003 quizás tengamos la suerte de coincidir con un capítulo de *Pretty Guardian Sailor Moon*, serie de imagen real que adaptaba a la pequeña pantalla el popular manga *Sailor Moon*, cuya versión anime es bien conocida en nuestro país. El desconcierto inicial que en ese hipotético viajero occidental pudiera tener ante la estética marcadamente naíf de la serie que, en su intento por reproducir con extrema fidelidad la ambientación original a través de las reducidísimas posibilidades de su falto presupuesto, se asemejaba a un desfile de *cosplay* vagamente *amateur*, se tornaría en absoluta incredulidad cuando hiciera su aparición Luna, el gato parlante de la protagonista, y que se presentaba bajo la forma de un peluche movido por una mano oculta.

Puede parecer un ejemplo excesivamente radical y que forma parte de una producción de escasas ambiciones artísticas, pero resulta perfectamente indicativo de la mentalidad del público nipón a la hora de asimilar las adaptaciones de sus mangas y animes favoritos a la pantalla grande (y/o pequeña). Recientes lanzamientos en nuestro país, ya sea en cines o directamente en el mercado doméstico, como *Kenshin, el guerrero samurái* (*Rurôni Kenshin: Meiji ken kakuroman tan*, Keishi Ohomo, 2012) o *Yatterman* (*Yattâman*, Takashi Miike, 2009) son elocuentes: al contrario de lo que ocurre con la industria occidental, parece existir un acuerdo no escrito entre el público y las productoras por el cual los primeros están dispuestos a un ejercicio máximo de suspensión de su incredulidad a cambio de que los segundos muestren un respeto fidedigno por el material adaptado. Posiblemente en Japón no sería visto con buenos ojos los continuos cambios en el traje de Batman, cada vez más desvirtuado e irreconocible. Está muy lejos de nuestras intenciones el buscar una explicación de carácter sociológico a este comportamiento pero quizás un punto de arranque sería el peso que el manga tiene en el país nipón, convertido en auténtico fenómeno social y en parte importantísima dentro del mercado literario. Tanto es así que ciertos iconos o lugares comunes ya sean narrativos o expresivos se han visto trasladados con total

naturalidad a otros ámbitos como el anime (una extensión natural de un mismo cuerpo), los videojuegos, la música, la literatura o, por supuesto, el cine.

En el muy productivo cine de bajo presupuesto nipón directo a DVD (o, ahora, Blu-Ray) en su vertiente fantástica podemos apreciar la adopción de todo un universo formado por tópicos y arquetipos que son aceptados con naturalidad, regocijándose en su condición de tales. No hay más que fijarse en las desmedidas duraciones de casi todos los largometrajes cinematográficos que adaptan a un personaje o serie concreta, en ocasiones incluso dividiendo la acción en varias películas, con tal de procurar incluir todos los eventos originales en el metraje, con las menores variaciones posibles.



FIG. 9. Imagen promocional de Yatterman (Takashi Miike, 2009).

Se trata, por tanto, de una cuestión de esencia, de fidelidad a un objeto que si ha alcanzado fama es por los elementos que le dan forma. Así, el público japonés simplemente quiere ver en la pantalla aquello que les enamoró en las páginas de su manga favorito. No se trata, por tanto, tanto de una adaptación como de una traslación. Cuando en un momento de *X-Men* (2000), dirigida por Bryan Singer, Lobezno se queja del uniforme de cuero negro que le obligan a llevar, Cíclope le contesta: "¿Acaso

prefieres llevar un traje de licra amarilla?". En tan escueta réplica viene resumida toda una declaración de principios por parte de los principales ejecutivos de la industria de Hollywood: para ellos, el universo de los cómics (de superhéroes) supone un suculento mercado presto a ser explotado con suculentos beneficios económicos, pero, desde luego, no están dispuestos a tomárselo en serio, demostrando que, a pesar del avance de la tecnología y el paso de los años, Hollywood no había progresado mucho en su visión de los superhéroes desde los tiempos de Superman y Batman.

La importancia de una película como *Sin City* (Robert Rodriguez y Frank Miller, 2005) viene dada por reflejar la visión que desde el mercado norteamericano se tiene de la fidelidad al material de partida. Tras sus desengaños dentro de la meca del cine con los guiones adulterados que escribió para la segunda y tercera parte de *Robocop*, Frank Miller decidió alejarse lo más posible de una industria en la que estaba condenado a ser un engranaje más. De ahí que decidiera hacer oídos sordos a los cantos de sirena provenientes de Hollywood, más si se trataba de una de sus creaciones más preciadas. Con *Sin City* Frank Miller realizaba un homenaje a la literatura *hardboiled* más pura, aquellos relatos pulp que hacían del género negro un asfixiante universo de tipos duros que se llevaban las peores palizas imaginables; *femme fatales* cuyo poder de seducción solo era superado por su ambición y codicia, y en el que la ambigüedad moral era enmarcada por una línea divisoria oculta por un reguero de sangre, balas y fajos de billetes. Y lo hacía a través de un radical experimento visual que subrayaba una estética expresionista en el que las figuras de color blanco impoluto se veían recortadas por extensas manchas de negros.

Finalmente, el gato al agua se lo llevó Robert Rodriguez, quien costeó de su bolsillo una prueba con la que convenció al reticente autor de *Ronin* de que su radical mundo blanquinegro podía encontrar una fiel plasmación en la pantalla. Dato significativo: *Sin City* aparece firmada por Robert Rodriguez y el propio Frank Miller. Por tanto, el director de *Abierto hasta el amanecer* (*From Dusk Till Dawn*, 1996) utiliza el cómic original como *storyboard* a fin de crear la ilusión de que cada encuadre resulta de la representación de una viñeta. Pero el resultado final es tan vistoso como, en el fondo, vacío pues, en su búsqueda de la fidelidad total, Rodriguez perdió de vista la

esencia de partida: si *Sin City*, el cómic, suponía, como hemos dicho, una relectura de la literatura *noir* que impactara a un joven Miller, en cambio, *Sin City* (la película) partía únicamente del resultado de esa relectura. En este caso, una adaptación fiel de original no hubiera supuesto calcar la forma y el fondo del relato gráfico, sino remontarse a la fuente original equivalente (en este caso, el cine *noir* de los años treinta y cuarenta) para filtrarlo por esa misma estética.

Veamos el ejemplo contrario partiendo de una base similar. La miniserie *300*, otro experimento narrativo de Miller a la hora de buscar el equivalente gráfico del esplendoroso formato *scope* de los viejos péplums, surgió del recuerdo que guardaba de la niñez del visionado de *El león de Esparta* (*The 300 Spartans*), dirigida por Rudolph Maté en 1962. Miller realizaba una versión hiperbólica de esa película en la cual el lacónico hilo argumental era compensado por una exaltación de la brutalidad y los aspectos más sangrientos de una guerra de ese tipo. A la hora de adaptar la obra, Zack Snyder no se pudo resistir a reproducir algunas de las viñetas más célebres del original, pero la obra final va más allá de la mera mímesis. La utilización de un escenario creado íntegramente con técnicas digitales aporta una atmósfera tenebrosa a la vez que subraya los elementos fantásticos de un título que en ningún momento se pretende una lección de historia. Por otro lado, recursos eminentemente cinematográficos como la cámara lenta o el plano secuencia dinamizan la energía de unas imágenes que antes de remitir al cómic original se nos presentan como una versión hiperbólica de los antiguos péplums.




FIG. 10. Montaje comparativo entre el cómic *300* (Frank Miller, 1998) y la película homónima (Zack Snyder, 2006). En http://0.tqn.com/d/comicbooks/1/0/c/C/21-3PUBF-0008.jpg

Larga vida a la era digital

Como vimos en el capítulo correspondiente, hizo falta que transcurriera toda una década para que una *major* finalmente estrenara una nueva superproducción que partiera del mundo del cómic (y que, de manera inevitable, tomaba las formas del cine superheroico). Tras el estruendoso éxito del Batman de Tim Burton (el cual vino acompañado de una gigantesca y casi agotadora campaña de *marketing*) parecía que íbamos a entrar en una nueva edad de oro del género, pero la historia estaba condenada a repetirse. Aparte de las rentables secuelas dedicadas al Hombre Murciélago, las siguientes propuestas, con mayor o menor presupuesto, fueron pasando con cierto encogimiento de hombros: desde las más humildes (*El hombre enmascarado, The Phantom*, Simon Wincer, 1996) a las más ambiciosas/pretenciosas (*Dick Tracy* , Warren Beatty, 1990), pasando por las que eligen el camino del medio (*La Sombra*, *The Shadow*, Russell Mulcahy, 1994). Parecía que el cómic estaba resignado con marcar con su presencia los finales/comienzos de década para, a continuación, entrar en estado de hibernación hasta el siguiente decenio. Pero, a mediados de los noventa, ocurrió algo que nos avisaba de que la cosa estaba a punto de cambiar.

El Cuervo (*The Crow,* Alex Proyas, 1994) era una modesta producción que venía presentada con una atractiva estética a medio camino entre el vídeo-clip y el *spot* publicitario y que explotaba a conciencia la escena gótica y metalera del momento. El punto de partida era un oscuro y *underground* cómic escrito y dibujado por James O'Barr en los 80 y que nos presentaba a un joven que volvía de la muerte para vengar la suya propia y la de su amada a manos de una banda de criminales. Y, a pesar de que las esteticistas y pulcras imágenes de Alex Proyas eliminaban el tortuoso torrente pasional que destilaban los feístas y grotescos dibujos de O'Barr, traduciendo una historia nacida de la desesperación y la fatalidad (O'Barr realizó el cómic para superar la muerte de su novia, atropellada por un conductor borracho) en clave de anodino cine de acción, había un elemento que la convirtió en un film clave, casi generacional.

Durante el rodaje y producto de un extraño accidente, Brandon Lee, protagonista del film y que interpretaba a Eric Draven, el vengador de ultratumba, recibía un balazo

real que le produciría la muerte. Sin que hubiera podido completar todas sus escenas, los productores echaron mano de la cada vez más desarrollada tecnología informática. Así, utilizando también a un doble, se pudo terminar el film a través de parches digitales como colocar la cara de Lee en la del doble o repetir un mismo movimiento en diferentes planos. De manera harto macabra, los efectos visuales digitales no solo salvaron a la película, sino que le añadieron un escalofriante elemento metalingüístico: al igual que su personaje, Brandon Lee volvía de la muerte para finalizar su obra.



FIG. 11. Fotograma de *El Cuervo* (Alex Proyas, 1004).

Seis años después hacían su debut en las salas cinematográficas de todo el mundo los X-Men, conocidos inicialmente en nuestro país como la imposible Patrulla-X y que había vivido sus propios tiempos gloriosos de manos del guionista Chris Claremont que los convirtió, con ayuda del dibujante John Byrne, en una de las cabeceras más populares del cómic del momento. Dirigida por el joven Bryan Singer, y más allá de discutibles decisiones estéticas ya apuntadas anteriormente, *X-Men* presentaba un acercamiento respetuoso y serio a los personajes. Pero lo más importante era, sin duda, el radiante espectáculo que suponía el poder contemplar, con todo lujo de detalles, los superpoderes de los que hacían gala en las páginas en cuatricomía: Las garras retráctiles de Lobezno; los ardientes y mortíferos rayos ópticos de Cíclope; Mística cambiando de forma a voluntad; Magneto manipulando con un simple gesto gigantescas estructuras de metal o Tormenta convertida en una Diosa de los elementos climáticos.

A nadie extrañó, por tanto, que solo dos años después, un nuevo héroe irrumpiera en las pantallas dejando una estela de colores y emoción que aún hoy nos perdura. *Spiderman* (2002), dirigida por Sam Raimi, supuso la piedra angular del nuevo cine de superhéroes. Atrás quedaban los torpes intentos de episodios pilotos que nunca prosperaron y acartonados telefilms. Por fin, ahí teníamos a nuestro amistoso vecino el hombre araña dando rienda suelta a todo su poder arácnido con todo lujo de detalles. A pesar del impecable diseño del superhéroe, de gran fidelidad con el original, la armadura del Duende Verde ponía en evidencia el difícil enfrentamiento entre la pragmática mirada de los ejecutivos de la industria y el explosivo sentido de la maravilla de los cómics. Con todo, peccata minuta. Cualquier fan del trepamuros podía salir altamente satisfecho de la sala de cine.

Después de las sequías y raquíticos intentos condenados al fracaso de años pasados, la explosión que vivimos en estos momentos puede resultar sorprendente e, incluso, agotadora. Pero los motivos son claros: por un lado, y como hemos indicado a lo largo de este capítulo, el desarrollo y final asentamiento de las técnicas digitales han posibilitado, por primera vez, una traslación completamente fidedigna de los movimientos y superpoderes característicos de los superhéroes. Con un presupuesto moderadamente alto, se puede contentar al espectador, que ya no tiene que temer el ser estafado con carteles tan espectaculares como falsos. Ahora, crear un gigantesco Hulk que dé enormes saltos y aplaste tanques con sus manos o seguir a Iron Man mientras vuela a velocidades imposibles gracias a los propulsores de su armadura es plausible.

Pero hay otro motivo de orden industrial: la fusión entre las editoras de cómics y las grandes *majors* hollywoodienses, convertidas ya en gigantescas corporaciones mediáticas en las cuales el cine o los cómics no son más que un elemento a añadir a una laberíntica red de productos que abarca la música, la televisión o la prensa. Si tras la compra en 1976 de la editorial DC Comics, el *holding* Warner Communications (hoy convertido en Time Warner) había estrenado, solo dos años después, *Superman, la película*, la adquisición el 31 de diciembre de 2009 de Marvel Entertainment, INC. por parte de The Walt Disney Company por la suma de cuatro mil millones de dólares, ha

supuesto un revulsivo aún mayor. La fusión parece completa y, en estos momentos, resulta difícil distinguir los dos medios como cuerpos independientes.

Así, el cine y el cómic aparecen unidos por una serie de vasos comunicantes que funcionan en los dos sentidos: en 2001 y de cara al relanzamiento de la colección protagonizada por la Patrulla-X auspiciado por el controvertido guionista Grant Morrison bajo el título de *Nuevos X-Men*, Marvel decidió aprovechar el éxito de la reciente *X-Men* de Bryan Singer para eliminar los coloristas trajes que llevaban Cíclope y sus compañeros y adoptar los sobrios uniformes de cuero negro del film.

El paso definitivo lo ha dado Marvel / Walt Disney al poner en marcha el ambicioso proyecto *Los Vengadores*, consistente en llevar al cine la idea de universo compartido que tan buenos frutos le ha dado en sus series de papel, conectando a una serie de personajes diferentes cuyas aventuras transcurren en un mismo tiempo y espacio. El resultado final ha sido tan triunfal a nivel económico como discutible desde un punto de vista artístico, pues mientras que el film *Los Vengadores* se ha convertido en la tercera película más taquillera de la historia, el resto de títulos (*Capitán América. Primer Vengador*, *Captain America. First Avenger*, Joe Johnston, 2011; *Thor*, Kenneth Branagh, 2011; *El increíble Hulk*, *The Incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008) han tenido que aceptar su posición de "episodios pilotos", meros avances en un conjunto en el que la suma del todo es más importante que sus partes.

El círculo se ha completado y si en los años 80 el cine de acción parecía mirarse, sin confesarlo, en los superhéroes, ahora, directamente, estos han tomado la alternativa y se han convertido en el espectáculo *blockbuster* de cada temporada, consiguiendo números que otras películas o sagas se ven incapaces de alcanzar. Un caldo de cultivo que, además, ha permitido la resurrección cinematográfica de personajes icónicos como Batman o Superman en mejor forma que nunca. El resto del cine de acción ha tenido que ponerse a la altura para que no les echen de la carretera llevando al límite las posibilidades sobrehumanas de sus personajes: la reciente *Fast and Furious 6* (Justin Lin, 2013), con sus conductores desafiando las leyes de la física sin inmutarse y sin

perder la compostura, demuestra que, en estos momentos, para el *blockbuster* el futuro parece pasar, sí o sí, por lo superheroico.

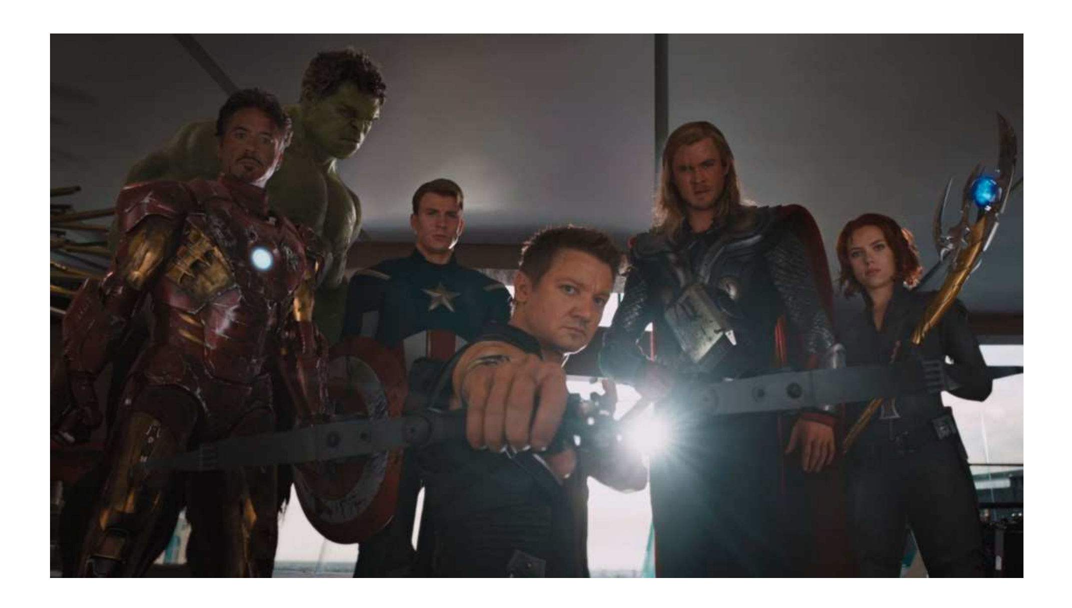


FIG. 12. Fotograma de *Los Vengadores* (Josh Whedon, 2012).

Para finalizar este paseo forzosamente incompleto destaquemos uno de los mejores títulos surgidos del mundo del cómic de los últimos años y que demuestra que, a pesar de esta revolución digital, hay espacio para la inmediatez de lo humano: *Ghost World*, dirigida por el especialista Terry Zwigoff (quien antes había llevado a cabo un escalofriante documental sobre Robert Crumb producido por David Lynch, *Crumb*, 1994) y escrito por el propio autor de la obra original, Daniel Clowes. La película estrenada en 2001 conseguía superar en ciertos aspectos al material del que partía gracias a la fusión entre la personalidad de su director y la del inquieto autor de *Como un guante de seda forjado en hierro*. Hecho ejemplificado a través del personaje de Seymour, interpretado por Steve Buscemi, que en el cómic tenía una aparición anecdótica, mientras en el film se convertía en pieza esencial en el desarrollo de la personalidad de la protagonista, Enid, encarnada por Thora Birch. Lo más interesante consistía en que en el film Seymour era un enamorado de los vinilos de 78 RPM al igual que lo es el propio Zwigoff. De esta manera, gran parte de la música escuchada en el film, oscuras canciones blues de los años treinta, provenía de la propia colección del realizador. Y es precisamente la utilización del sonido, exclusivo del cine en relación al

cómic, lo que distingue al resultado final: *Ghost World*, el film, sustituye el tono cínico y distanciado del original en viñetas por una atmósfera más melancólica y penetrante. Más, en suma, emocional.

Mientras desde Time Warner / DC se rompen la cabeza en su intento por sacar adelante el proyecto de la *JLA* y Marvel / Walt Disney sigue adelante triunfante con su saga de *Los Vengadores*, en la televisión triunfa *The Walking Dead* y convence *Arrow* (2012-). Incluso en los círculos más selectos del cine de autor el cómic es protagonista: ahí tenemos la última Palma de Oro de Cannes o un director tan personal como David Cronenberg llevando a la pantalla *Una historia de violencia*. En estos momentos, el cine y el cómic parecen más unidos que nunca. La cuestión es, ¿hasta cuando? y ¿a qué precio?

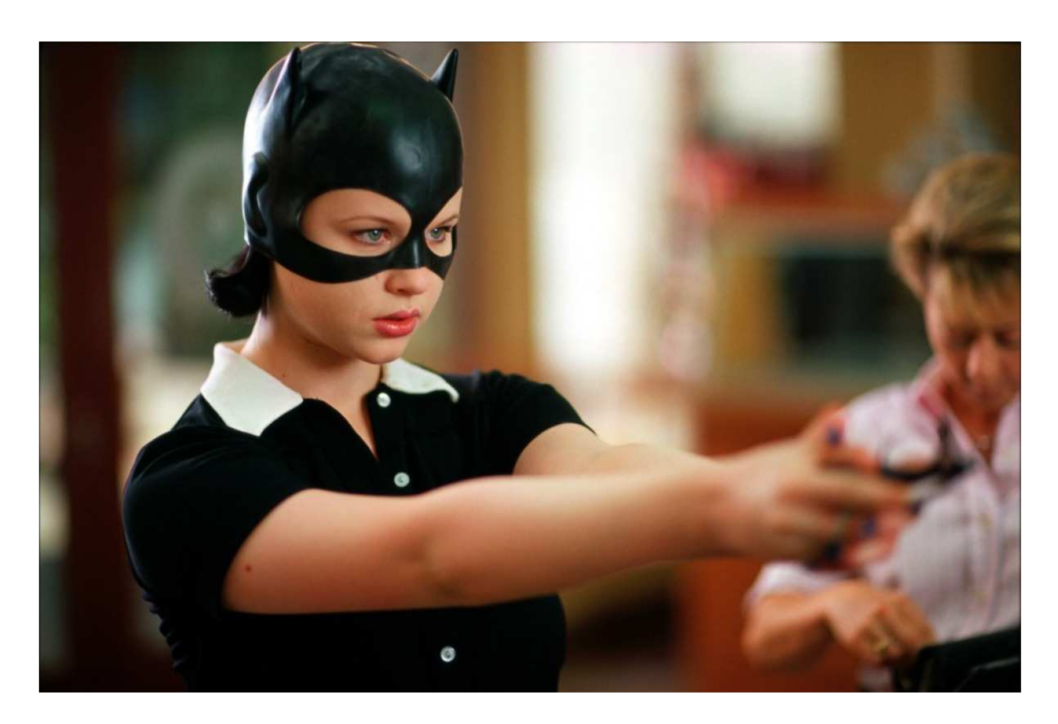


FIG. 13. Fotograma de *Ghost World* (Terry Zwigoff, 2001).



Entre el sueño y la muerte: las tradiciones meditativas y *Vapor* de Max

JOSEP OLIVER

Josep Oliver (1979) es licenciado en Filología Hispánica y actualmente termina un Máster en Lengua y Literatura Modernas. Es divulgador de cómic en diversos medios, entre ellos el periódico *Ultima Hora*. Trabaja como profesor de Lengua y Literatura en Secundaria. También es el cocreador y guionista del cómic *El joven Lovecraft*.

El Camino claro parece oscuro. El camino progresivo parece regresivo. La virtud establecida parece harapienta. La gran Forma carece de forma. El Tao está oculto y no tiene nombre, pero solo él sabe cómo ayudar y completar.

Lao Tse, *Tao Te King* (XLI)

Quien desee ver cómo es en verdad su mente, debe liberarse de todos los pensamientos; entonces la verá como un vacío o el color del cielo.

San Nilo asceta, *Filocalia*

Quiero dedicar este artículo a la memoria de mi maestro el Dr. Luis Fernández Ripoll de la UIB, que sigue guiándome a través de los libros que me legó.

1. Introducción

Cuando empecé a darle vueltas a este artículo, tras haber leído con fervor la obra *Vapor* de Max, me propuse un acercamiento desde la lectura del *Tao Te King* de Lao Tse, otra obra que durante los últimos diez años he releído también ávidamente. El libro del *Tao Te King*, obra de Lao Tse, es una de las obras referenciales del pensamiento oriental. Con más de 2.000 años, consta de 81 apartados compuestos por breves máximas. Se trata de un libro que, aún no siendo una obra religiosa, con sus reflexiones, a veces bajo la apariencia de la contradicción, dejan al lector al borde del abismo del conocimiento. Es por eso que es un libro inspirador a la hora de iniciarse en la experiencia meditativa. La palabra *tao* puede traducirse literalmente por "el camino", "la vía", o también por "el método" o "la doctrina", aunque no tiene un significado unívoco. Depende del contexto y puede usarse como término filosófico, cosmológico, religioso o moral. Por eso mismo resulta difícil hablar de él de una forma general, ya que si algo caracteriza el Tao precisamente es que es indefinible: "Del Tao se puede hablar, pero no del Tao eterno. Pueden nombrarse los nombres, pero no el Nombre eterno." (*Tao*, I).

Pero a medida que iba bosquejando lo que podía ser "Una lectura taoísta de *Vapor*", me di cuenta de que el texto aceptaba también una correlación más amplia. Quien esté familiarizado con el concepto de meditación verá en lo que le acontece al protagonista, Nicodemo, un reflejo del proceso de ascenso y depuración espiritual que el seguidor de cualquier senda mística experimenta. Por eso, decidí cambiar sensiblemente el enfoque del artículo para abrirlo a una lectura más amplia, en la que señalar cómo Max ejemplifica en Nicodemo ese proceso de experiencia trascendental que es común a la cábala judía, el hesicasmo cristiano, el sufismo, el zen o el yoga kundalini, por citar algunas sendas de meditación.

Todas estas escuelas meditativas, aunque con nombres y orígenes diferentes, tienen un mismo propósito: vaciar la conciencia del ser individual para llegar a un

estado superior de unión con lo eterno, superando las barreras de la carne, los afectos y el pensamiento. *Vapor*, de Max, habla sobre una búsqueda metafísica. Nos presenta al protagonista, Nicodemo (en adelante Nick), que se encuentra en el desierto intentando hallar la iluminación, como algunos de los santos (San Teódulo de Edesa, San Simón Estilita o San Abba Doroteo),[1] porque este paraje favorece la introspección. El Tao afirma: "¿Cómo puedo conocer el mundo? Por lo que se halla en mi interior" (*Tao*, LIV).[2] El nombre de Nicodemo, además, tiene una resonancia bíblica: remite al personaje que en el Nuevo Testamento habla en defensa de Jesús ante el tribunal. Se trata de un fariseo y quizá miembro del Sanedrín,[3] que como sabio judío que reconoce la divinidad de Jesús representa un importante apoyo para el cristianismo. El Nicodemo bíblico se acerca a la figura de Jesús intrigado por sus milagros y sostiene con él una conversación sobre el renacer del espíritu. Este último dato conecta de alguna forma con el Nick de *Vapor*, que busca también con afán la verdad que lo libere.

Desde la primera página, se establece un diálogo entre Nick y Moisés. Moisés (o Mosh, como quiere que le llamen), con su característica estilización pop, transfiguración de Mickey Mouse y el gato Félix, representa lo carnal, lo epicúreo, lo hedonista.[4] En realidad, es una de las facetas de Nick: la de los impulsos básicos, quizá por eso es representado por un animal, pero es también su guía en el desierto. La unión de ambos (Nick, alto y delgado, representando el idea; Mosh, bajo y gordo, simbolizando el

---

[1] El autor cita como principal influencia a la hora de crear a Nico la vida de San Antonio, sobre todo filtrada por la lectura de *La tentación de San Antonio* de Flaubert. En http://maxvapor.blogspot.com.es/2012/10/anacoretas.html [Última revisión: septiembre 2013]

[2] Todas las citas pertenecen a la edición señalada en la bibliografía de la editorial Edaf, pero hemos pensado que, dada la cantidad de ediciones que existen de este libro, es más útil para el lector citar el número del encabezamiento más que el de la página.

[3] Los datos sobre este personaje son parciales, puesto que sólo aparece en el Evangelio de San Juan. Existe, además, un evangelio apócrifo escrito por la comunidad gnóstica egipcia que lleva su nombre.

[4] El autor dice de él que "es un gato truculento", un liante con mucho desparpajo, un tipo con dobleces que parece que siempre oculta "un as en la manga". En http://maxvapor.blogspot.com.es/2012/10/mosh.html [Última revisión: agosto de 2013]

pragmatismo y los apetitos más terrenales) constituye un binomio de personajes de origen literario y cultural ancestral: son una encarnación de Carnal y Cuaresma, don Quijote y Sancho, Ganassa y Bottarga, y un largo etcétera.[5]

El escenario en el que se inicia y en el que transcurre gran parte de la historia es el desierto. Cirlot habla del valor específico del desierto como lugar propicio de la revelación divina: “En cuanto a paisaje en cierto modo negativo, el desierto es el dominio de la abstracción, que se halla fuera del campo vital y existencial, abierto solo a la trascendencia”.[6]

Cuando Mosh le pregunta qué está buscando en el desierto, Nick le dice: “¡Lo absoluto. Lo absoluto y, sin embargo, transparente! Lo que No Pesa pero Cae por su Propio Peso.” (p. 8).[7] Nick busca la iluminación. Mosh pregunta: “¿Me estás hablando de Dios?”, a lo que contesta: “No. Dios es solo una idea contaminada e infecciosa. No persigo ideas, persigo experiencias”. Con esta afirmación, Nick resalta que su búsqueda no se circunscribe a un determinado culto, sino que va más allá y busca la experiencia de trascendencia que ofrece cada uno de ellos. En este estadio el conocimiento de lo que busca Nick es puramente intuitivo: se sabe, pero no se conoce; es de alguna forma inefable. De estas experiencias que persigue Nick dice Ram Dass, “percibimos, aunque en general no podamos expresarlo, un significado profundo de nuestra vida. (…) Perdemos nuestro dominio personal, y, no obstante, todo parece armonioso y correcto.”[8]

Al citar Nick a los padres anacoretas como modelo de lo que quiere hacer, Mosh tacha su discurso de grandilocuente y le recomienda que deje atrás el ego. Mosh encarna el espíritu de la contradicción del ser humano y su baja naturaleza: le recuerda su

[5] Cfr. RILEY, E. C. *Introducción al Quijote*. Barcelona, Ed. Crítica, 2000, p. 79.

[6] CIRLOT, J. E. *Diccionario de símbolos*. Madrid, 2006, p. 170.

[7] Todas las citas del cómic provienen de MAX. *Vapor*. Barcelona, La Cúpula, 2012. Para comodidad del lector, en adelante tras cada cita, sólo se señala la página.

[8] Ram Dass en GOLEMAN, D. *Los caminos de la meditación*. Barcelona, Kairós, 1986, p. 10.

ubicación ("Esto es el desierto, ¿vale? Y aquí todo vale lo mismo. Es la perfecta ho-ri-zon-ta-li-dad, ¿estamos? ¡Si vas a andar por aquí sintiéndote superior te van a llover hostias por todas partes!", p. 10), pero también le tienta con los placeres terrenales ("Puedo conseguirte lo que desees. Cigarrillos, pastillas, alcohol… ¡chicas!", p. 11). Como faceta de Nick, Mosh es más de lo que aparenta. Le recuerda a este que está en el desierto: su horizontalidad es simbólica, representa un estado abstracto entre la vida y la muerte, como después veremos. De hecho, cuando ambos se conocen, Nick yace en lo que le parece una sensación de levitación. Algunas viñetas más adelante, Mosh también le indica que deje atrás las mayúsculas para referirse a los grandes conceptos: si quiere avanzar en su propósito tiene que olvidarse de las ideas preconcebidas y acceder a un nuevo nivel de conciencia.

2. Instintos y apegos

En este punto, la narración empieza haciendo un cómputo de las semanas que vive Nick en el desierto. Al igual que en la senda sufí, o la ascética, de la iluminación, lo primero que tiene que darse es un aislamiento de los estímulos externos para focalizar la intención. El iniciado debe abandonar la vida mundanal y dedicarse a la búsqueda espiritual. Eso incluye una lucha contra la propia naturaleza, auxiliada por la soledad para poder eliminar los malos hábitos.

En la primera semana, Nick se enfrenta a las pasiones más bajas, como la gula o la lujuria. Siguiendo un estilo iconográfico clásico,[9] el ave Juanita le trae algo para comer (p. 19), y le conduce al agua, puede saciar su sed y purificarse en ella. Es la primera vez que aparece la metáfora del agua como elemento regenerador y de cambio. Se puede intuir que este uso del agua estará conectado durante toda la obra a la búsqueda de Nick

[9] El autor reconoce la deuda del cuadro de Velázquez *San Antonio Abad y San Pablo* (1635-1638) en la composición de la página 17. En http://maxvapor.blogspot.com.es/2012/10/juanita.html [última consulta: agosto de 2013]

desde los inicios de la obra: en el segundo capítulo (p. 15), Nick representa físicamente su búsqueda cuando utiliza el método zahorí de busca de agua para orientarse en el desierto. En esta primera semana, el protagonista se da cuenta de que sus instintos siguen intactos y que la lujuria es aún un apetito a vencer.

En la segunda semana, Nick redobla sus esfuerzos de purificación: "Hago mis ejercicios físicos… mis paseos, mi yoga, mi tai-chi" (p. 26). En el proceso de depuración espiritual, "una vez vacía la mente de todas las distracciones, puede dar comienzo la introversión, la cual concentra la mente en su parte más profunda".[10] El siguiente paso es esa introversión, la concentración profunda. Pero Nick aún está lejos de este hito en el camino. En esta segunda semana, el protagonista piensa: "Sin embargo no sé en qué ocupar mis pensamientos. Juanita cubre mis necesidades básicas (…)[11] Por lo demás, nada sucede. (…) Intento meditar, pero me pierdo en divagaciones sin sentido… que terminan invariablemente en salvajes fantasías sexuales" (p. 26-27).[12]

Ese embrollo en la cabeza de Nick se hace real, por así decirlo, en un espesísimo bosque-zarzal que allí aparece. En este momento el conflicto interior se hace exterior, la metáfora toma cuerpo.[13] La ayuda de un enano llamado Hércules se convertirá en fundamental: montado en un cerdo, se encargará de limpiar (¿una alusión a los titánicos trabajos de Hércules?) todo ese matorral de pensamientos en inquietudes (FIG. 1), pues

---

[10] GOLEMAN, D. *Op. cit.* p. 102.

[11] Entre las orientaciones a los hesicastas cristianos, se recomienda el retiro en una celda silenciosa, comer solo lo que uno necesite para mantener la vida, y la contemplación, entre otras cosas.

[12] El abad Geroncio de Petra escribe a este respecto: "Muchos de los que son tentados de deleites corporales, aunque no pequen corporalmente, pecan de pensamiento. Y aunque conserven la virginidad corporal, fornican en su alma. Por eso, carísimos, bueno es hacer lo que está escrito: 'Por encima de todo cuidado, guarda tu corazón.'"

[13] O al revés: el autor ha comentado que en la p.29, "había que plantear una transición desde el mundo exterior —el desierto— al mundo interior —la mente de Nick— que solo se podía resolver con audacia puramente visual", en referencia a la escena de Hércules, que para el protagonista es puramente imaginaria. En http://maxvapor.blogspot.com.es/2012/11/tercer-capitulo.html [Última consulta: septiembre de 2013]

como dice Nick: "No se puede abandonar la civilización cargando con los trastos viejos" (p. 29). Hércules es también una emanación de Nick (despejar el bosque se convierte en purgar la mente de Nick de todos los apegos): su trabajo no se completará hasta la página 64, cuando el protagonista ya ha alcanzado un nuevo nivel de progreso.

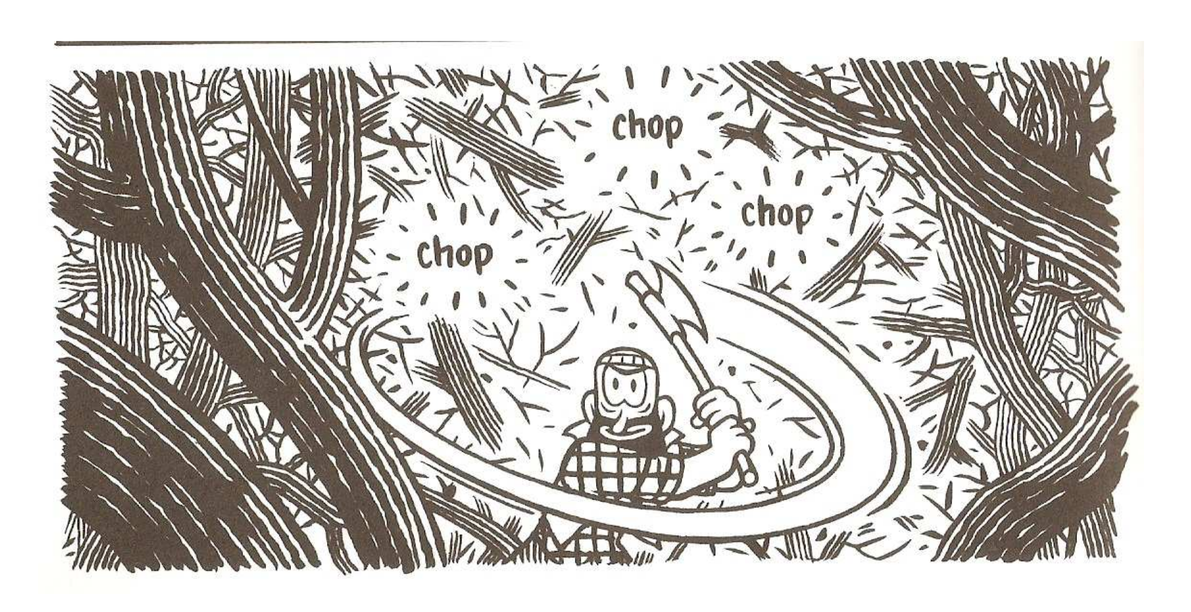


FIG. 1. Hércules desbrozando el desierto.

En la conversación que sigue con Mosh, Nick le pone en aprietos inquiriéndole sobre la naturaleza de sus tentaciones, y se constata que estas son de origen interior: "¡Venga, hombre, solo te estaba poniendo a prueba! Quería saber qué clase de tipo eres" (p. 34). Es aquí donde por primera vez se menciona a Vapor, a través de Mosh. Este le indica que es "como Dios, o algo así (…) Tiene siglos, solo las piedras son más viejas que él." (p. 35), y, en una anticipación del relato, nos dice que ya lo entenderá cuando lo vea. Si Mosh, como veremos, representa el inconsciente, la primera certeza que se tiene de Vapor llega desde la intuición, desde un atisbo casi sugerido de la conciencia.

3. La unidad sobre la dualidad

Cada vez que sus cavilaciones se alejan de su ascenso y vuelven a lo trivial, Nick recibe una pedrada en la cabeza. Es el toque de atención del meditador, que requiere que la mente vuelva a concentrarse. En la tercera y cuarta semana de estancia en el desierto tenemos una escena clave: el diálogo con la sombra de Nick, que también intenta hacerle desistir de su propósito, consciente de que ello supone su disolución. La sombra se anuncia como la parte oscura de Nick: "¿Quién crees que carga con tus malos rollos, con tus deseos sucios e inconfesables, con tus vicios más sórdidos?" (p. 44). Nick se enfrenta a ella desde la posición del loto, de forma calmada y meditativa, al contrario que la sombra, que va haciéndose cada vez más larga, angulosa y agresiva. En este punto Max utiliza un recurso gráfico genial para representar la desesperación cada vez más exagerada de la sombra: esta se va a haciendo más y más larga, de forma que termina convirtiéndose en la separación de viñetas de la página. Así como la discusión va avanzando, la sombra se ensancha, hasta que, vencida por la persistencia de Nick, pierde consistencia y finalmente se marcha, dejando a nuestro protagonista sin su oscuro reflejo.

Podríamos establecer una correlación entre los términos freudianos de consciente, subconsciente e inconsciente, y los personajes de Nick, la sombra y Mosh, respectivamente. Aunque sean categorías que la psicología ya ha abandonado, nos sirven para entender un poco más esa lucha interior que sostiene el protagonista. Nick sería el consciente, la afirmación de la voluntad, mientras que su sombra actuaría como el subconsciente o preconsciente, es decir, la barrera entre lo consciente (Nick) y el inconsciente (Mosh). En términos más modernos, hablaríamos del Ello (que representa los impulsos y deseos más elementales), que sería el gato Mosh; el Superego (que representa los pensamientos morales y éticos recibidos culturalmente), que sería la

sombra, y el Ego (la entidad que funciona como mediadora entre las demandas del Ello y del Superego), que estaría representado por Nick.[14]

Así, durante la cuarta semana en el desierto, Nick se duele de la falta de sombra. Con su eliminación, se siente vacío, incompleto, "como un fantasma, como un espectro" (p. 50). Ha perdido parte de su humanidad. "Soy solo la idea de Nicodemo… el dibujo de Nick" (p. 51). Y a continuación: "Y ahora ya solo me queda un doble en el mundo" (p. 51), ¿se refiere a Mosh, el único avatar que queda diferenciado de su ser? Efectivamente, la pérdida de la sombra es un paso más hacia un nuevo estado, que Max refleja de forma genial dibujando al Nick con cada vez menos trazos, hasta casi la inconsistencia. Se trata de una anticipación del final: en esta ocasión, Nicodemo ha estado cerca de la disolución final del yo. Pero aún quedan cosas por asimilar en su búsqueda.

A continuación, Nick tiene un sueño sobre un gigante de hielo y otro de carbón que se autodestruyen en una lucha. En la obra de Max, el uso de los sueños es muy habitual. Este recurso aparece asiduamente en obras como *El prolongado sueño del sr. T.* (1998), *Bardín el superrealista* (2006), o la reciente *Paseo astral* (2013), siempre como una forma de autoconocimiento, de mensaje que el subconsciente envía al consciente.[15] En esta ocasión, el sentido del sueño es explicado de inmediato: como le dice el personaje del tonel, ambos son representaciones de sí mismo y su enfrentamiento interior no tiene sentido: "el combate es inevitable, pero también inútil" (p. 59). Este personaje le indica que repare atención en el final del sueño, donde los gigantes muertos son sepultados por la nieve: "tú eres también la nieve, ligera y leve. Déjate fundir, déjate

[14] FREUD, S. *Obras completas de Sigmund Freud. Volumen XIX. El yo y el ello, y otras obras (1923-1925). 1. El yo y el ello (1923).* Traducción José Luis Etcheverry. Buenos Aires & Madrid: Amorrortu editores.

[15] El autor dice a propósito de esta secuencia: "¿Cómo era posible que no hubiera previsto en el guión ni un solo sueño para Nick? Y de pronto me pareció muy lógico que alguien que está en un desierto sueñe con montañas nevadas. Y la nieve me llevó al agua, y el agua al vapor..." En http://maxvapor.blogspot.com.es/2012/11/el-azar-benevolente.html [Última consulta: septiembre de 2013]

fluir, déjate evaporar" (p. 59). Nos encontramos ante una nueva anticipación del relato que señala el carácter taoísta de esta historia: se nos indica que no se trata de una dualidad alma-cuerpo, de una lucha porque un elemento se imponga al otro, sino de una unidad superior que abarca ambas realidades. El Tao dice: "Cuando todo el mundo reconoce lo bueno como bueno, esto en sí mismo es malo. (…) lo oculto y lo manifiesto se generan el uno al otro. Dificultad y facilidad se complementan entre sí." (*Tao*, II). Según el Génesis, el inicio de la distinción entre el bien y el mal, lo bello y lo feo, marca el inicio del pecado original, esto es, la separación y el comienzo de la dualidad. El Tao, en cambio, habla de una dualidad superada y abarcada de nuevo en la unidad: "El cielo alcanzó la Unidad y se hizo diáfano; la tierra alcanzó la Unidad y se volvió tranquila (….). Todos ellos son lo que son en virtud de la Unidad." (*Tao*, XXXIX). No es extraño, pues, que el personaje del tonel elija la metáfora del agua para explicar este proceso. Esta metáfora ha evolucionado desde la consistencia de la nieve, que como sólido es su representación física, hasta la inaprensividad del vapor, símbolo de lo incorpóreo, de lo intangible y por tanto de lo trascendente. Pero Nick aún no está preparado para esta revelación. Tiene que llegar más allá, hasta un punto en que la conciencia, hasta ahora concentrada en un solo punto, desaparezca también.

4. Última tentación e iluminación

Durante la quinta semana en el desierto que sigue a su sueño, Nick se lamenta de lo que ha dejado atrás: el placer de los sentidos y de la carne, cosa que un nuevo ladrillo se encarga de cortar. Pero es ya la última vez: está ya en el camino de la iluminación. Una pequeña viñeta única en una página en blanco nos devuelve a Hércules, que señala que ha terminado con la poda que llevaba a cabo. Nico ha accedido a un nuevo nivel. Despertando de un sueño (recordemos: entre el sueño y la muerte),[16] y siguiendo la

[16] "Cuando la atención de la mente está por completo desviada y retirada de los sentidos corporales, recibe el nombre de éxtasis. Entonces, los cuerpos que puedan estar presentes no se ven con los ojos

metáfora que se desarrolla en torno al agua, un potente aguacero (p. 67) le lleva a vislumbrar la felicidad del instante (el verdadero significado del clásico *carpe diem*), un breve momento de gozo que conecta con sus recuerdos de infancia, en el que Nico se funde con el agua para, de una forma superficial, intuir lo que hay más allá (“Entonces… ¡La felicidad es esto! Chapotear en el instante fugaz, luminoso e inasible..”, p. 68).

No obstante, al terminar el chaparrón, le hace caer en un enorme enfado, la última de sus recaídas espirituales. Esta experiencia cercana al nirvana le afecta de dos formas diferentes: en la primera, deja sentir su frustración por lo infructuoso de su empeño (pp. 69-71); por otro, puede entender lo que ha ocurrido desde la contemplación (pp. 72-74). Esta última escena es diseñada por el autor sin solución de continuidad desde la anterior y con una conceptualización mucho más fuerte. Max lo remarca gráficamente al convertir a Nico en un corazón, y estilizándolo hasta el vacío de la abstracción.

¿Por qué esta doble respuesta a un mismo fenómeno? Quizá porque por su naturaleza y novedad, es difícilmente explicable o racionalizable. En este tipo de experiencia, que como indica Ram Dass, puede producirse tras leer un libro, admirar una obra de arte, en el contexto de un paraje natural idílico o tras un acontecimiento traumático, “perdemos nuestro dominio personal y, no obstante, todo parece armonioso y correcto”.[17] Cuando esto ocurre, nuestra mente analítica pugna por etiquetar la experiencia de algún modo, sea desde el punto de vista científico o espiritual, que permita categorizarla en nuestros esquemas de pensamiento.

A continuación Nico llega a la montaña. Nótese el hecho que después de esta breve iluminación, el tiempo deja de tener sentido, por lo que no hay más referencias a

abiertos, ni se oye voz alguna. Es un estado a medio camino entre el sueño y la muerte”. BUTLER. *Western Mysticism*. Harper, 1996, p. 50.

[17] Ram Dass, en GOLEMAN, D. *Op. cit.*, p. 10.

las semanas que Nick está en el desierto, y lo que se ha distribuido anteriormente en capítulo de 8-12 páginas, ahora ya será un continuo que fluye hasta el final de la obra.

La montaña en la que Nico pasa la última estancia de su periplo desierto ejerce un violento contraste con la planicie del desierto. Su altura simboliza el ascenso del intelecto, la fuerza, la estabilidad, la inmutabilidad. Con la llegada a este nuevo escenario, se ha operado un cambio en Nick, que parece más sosegado, tranquilo y meditativo. En conceptos de la meditación trascendental, diríamos que ha entrado dentro del nivel de la conciencia cósmica. Una vez en este estado,

> la conciencia trascendental (…) persiste en otros estados. [El meditador] observa que en comparación los placeres sensuales no son tan encantadores como antes. (…) Su estado es de ecuanimidad: la turbulencia y excitación de las emociones intensas —temor, pesar, enojo, depresión y anhelo— están suavizadas por un estado permanente de 'alerta reposada'.[18]

Nick es ahora capaz de hablar con Mosh de forma distendida y de por fin hallar paz en su reclusión: ya no discute con él, sino que mantiene una conversación, a la vez intrascendente y zen, sobre las formas de las nubes. (p. 78). En palabras del Tao: “El Sabio solo sonríe como un niño divertido” (*Tao*, XLIX). En la cima de la montaña, el ave Juanita acude a verlo, pero no le trae sustento; solo hablan del tiempo: otra indicación de que, por fin, nuestro protagonista ha dejado atrás sus necesidades más mundanas.

[18] GOLEMAN, D. *Op. cit*, p. 119.



FIG. 2. El cortejo de la Reina de Saba.

Finalmente, la última prueba en el camino de Nick viene de la mano del cortejo de la Reina de Saba, que con su desfile (FIG. 2) representa todas las pasiones del plano físico (Mosh le ofrece unas gafas de "realidad" para ver el pasacalles): la pompa y el oropel, la violencia y la guerra, la lujuria y la fama, la gula y el poder, el éxtasis y la evasión de la realidad.[19] La Reina intenta seducir a Nick de forma sibilina, apelando tanto a valores racionales como emotivos, pero este está por encima de sus tentaciones. Nick ataja la conversación citando una letra del grupo Dinosaur Jr. (que el autor utiliza como cita inicial en la obra): "Yo también a veces siento el dolor de todos, y después… después no siento nada". El Tao diría: "Quien observa el Tao no desea estar lleno" (*Tao*, XV). Nick ha superado la última prueba que le ata a los placeres mundanos. Como lo expresa de nuevo el Tao: "Cuando se gobierna el mundo conforme al Tao, los demonios carecen de poderes espirituales" (*Tao*, LX). Ha llegado la hora de conocer a Vapor.

En una escena semejante a la secuencia de la aparición de la sombra y del aguacero, señalando el continuo, de la evolución de Nick, aparece la silueta de Vapor. El Tao diría: "¡Míralo, pero no puedes verlo! Su nombre es Sin-Forma" (*Tao*, XIV).

[19] El autor comenta a propósito: «pretendía reflejar todo lo "tóxico" de la actualidad, lo peor de nuestro mundo convertido en show para las masas». En http://maxvapor.blogspot.com.es/2013/02/el-desfile-y-ii.html [Última consulta: septiembre 2013]

Vapor anuncia el fin de su preparación (“Has visto lo que había que ver y has hecho lo que había que hacer”, p. 102) y le insta a unirse a él. “Vapor se disgrega, Vapor se condensa. Ninguna forma lo limita, nada lo desgasta. Vapor no tiene contingencias, no tiene ideas ni emociones, no siente miedo, dolor ni hambre.” (p. 104). De la misma forma, el Tao dice: “El Tao es como una taza vacía que, al usarse, nunca se puede llenar. Insondable, parece ser el origen de todas las cosas. Embota las aristas afiladas, deshace los enredos, armoniza todas las luces, une al mundo en un todo. Oculto en las profundidades, parece existir eternamente”. (*Tao*, IV) Aunque Nick se muestra escéptico tras lo que ha visto en el desierto, sobre todo de la experiencia con la Reina de Saba, y también duda de esta última revelación. Es el último peldaño antes del final, en el que se duda de todo lo conseguido hasta el momento. En el diálogo entre Vapor y Nick se dice:

> Vapor: Una vez, hace mucho, Vapor fue como tú, como Antonio, Pablo, Simón…
>
> Nick: Los santos anacoretas, los padres del Desierto.
>
> Vapor: Ellos alcanzaron la santidad, Vapor fue un poco más allá… Ellos eligieron la rigidez. Vapor supo ser flexible (p. 103).

Vapor está por encima de las ideologías y las creencias, remite al fenómeno de la iluminación en sí mismo. El Tao menciona: “Lo duro y lo rígido son compañeros de lo muerto: lo blando y lo flexible son compañeros de lo vivo.” (*Tao*, LXXVI). Vapor puede indicar aquí que su meta, su transustanciación, aunque parecidas en su proceder a otras vías (la de los anacoretas), no buscaba a un Ser ajeno a él, sino su propia conversión en el fenómeno.

Ante las últimas dudas escépticas de Nick, que piensa que Vapor pueda ser otra trampa del ego, que intenta prevalecer, Vapor dice “¿Acaso has renunciado a todo para ir en pos de nada? En el punto en el que estás solo te quedan dos opciones, Nick: fundirte con Vapor para la eternidad o pudrirte en este desierto. Tú eliges, Nick…” (p. 106) (FIG. 3). El *Filocalia* de los hesicastas cristianos define muy bien esta experiencia

de abrazo y fusión del alma con lo intangible: “Entonces, abandonando lo numeroso y lo variado, nos fundiremos con el Uno, el Único y el Unificador, directamente en una unión que trasciende la razón”.[20]

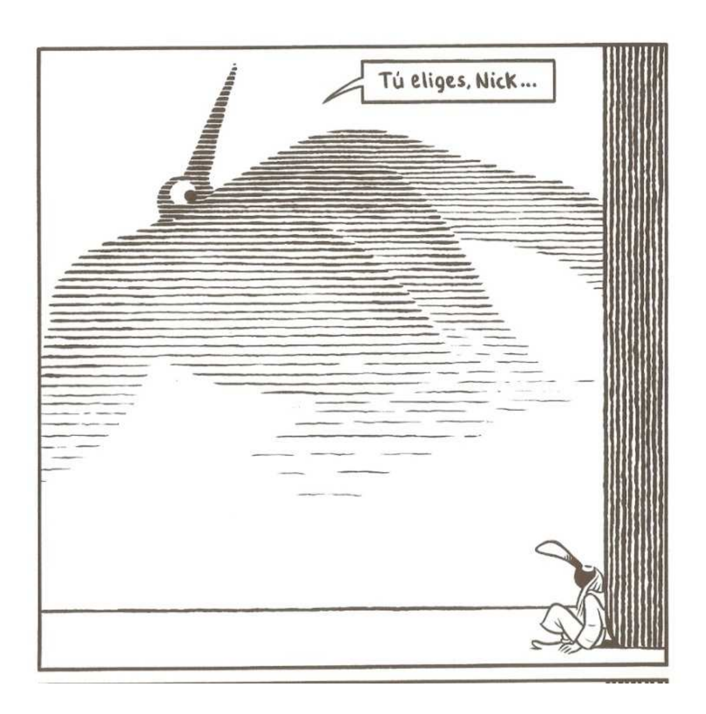


FIG. 3. Nick y Vapor.

El final, como dice Vapor, está en las manos del protagonista, y con la página en blanco (p. 111) que despide este encuentro, Max deja al arbitrio del lector decidir lo que acontece finalmente. Con todo, parece obvio, o esta es al menos nuestra interpretación, que Nick ha encontrado por fin lo que anhelaba al principio de la obra: Lo absoluto y, sin embargo, transparente. Lo que No Pesa pero Cae por su Propio Peso. Se ha producido la última transformación en la conciencia de Nick. Este proceso extingue su yo pasado (de ahí su desaparición) y lo hace renacer en un nuevo nivel de experiencia. Llegados a este punto, el Tao resume perfectamente lo acontecido con estas palabras (las cursivas son nuestras):

[20] Citado por GOLEMAN D. *Op. cit.*, p. 100.

> Alcanza el supremo Vacío. Abraza la paz interior con corazón decidido. (…) Encontrar paz es realizar el propio destino. Realizar el propio destino es ser eterno. A conocer lo Eterno se le llama Visión. (…) Si se conoce lo Eterno, todo se puede comprender y abarcar. Si se puede comprender y abarcar todo, se es capaz de ser justo. Ser justo es ser como un rey; ser como un rey es ser como el cielo. *Ser como el cielo es ser uno con el Tao; ser uno con el Tao es permanecer para siempre. Alguien así estará a salvo y entero, incluso tras la desintegración de su cuerpo.*

La historia de Nick acaba aquí, pero no la obra. La suya ha sido una búsqueda y una salvación individual, como lo son todas. El mismo autor comenta:

> "Vapor" podría haber terminado tranquilamente con la última viñeta del capítulo anterior, con Nick perplejo ante la propuesta de Vapor. Pero desde el principio tuve claro que había que volver con los habitantes del desierto para cerrar la historia. (…) La vida sigue en el desierto, igual que siglos antes, igual que siglos después. Nicodemo ha sido una estrella fugaz que ha brillado apenas unos segundos en la eternidad desértica.[21]

En el desierto, pues, un escenario infinito y atemporal, quedan esas necesidades vitales (Juanita) y apetencias (Mosh) que se dejan atrás en este proceso de ascenso de la conciencia.

	Hitos en la senda de la percepción (Goleman)	**Aplicación en *Vapor***
Grado de percepción	Cese total de la conciencia.	Disolución en Vapor.
	Nirvana: la conciencia deja de tener un objeto.	Encuentro con Vapor.
	Percepción sin esfuerzo.	Nick en la montaña. Cortejo de la Reina de Saba.
	Comprensión.	Éxtasis del corazón.
	Pseudonirvana.	Secuencia del aguacero.
	Etapa de reflexiones.	Nick y la sombra. Sueño de los gigantes.
	Atención a las funciones corporales y objetos de la mente.	Primeras semanas en el desierto. Hércules.
	Concentración de acceso.	Inicio, primera conversación con Mosh.

FIG. 4. De abajo a arriba, hitos en la senda de la percepción aplicados a Vapor (elaboración propia).

[21] En http://maxvapor.blogspot.com.es/2013/03/el-epilogo.html [Última revisión: agosto 2013]

Como explica Goleman, la experiencia de la felicidad sublime parte de un adiestramiento completo que permite al meditador hacer su mente manejable y flexible. El quid de este adiestramiento comienza con la atención, continúa a través de la percepción hasta llegar al nirvana y más allá, cuando cesa todo pensamiento y el espíritu finalmente es libre.[22] Como complemento final de nuestro trabajo, en la tabla de la FIG. 4, hemos querido realizar una correspondencia con esos estados de la percepción que llevan a la liberación y su reflejo en *Vapor*.

La práctica de la percepción empieza en el punto en el que la atención prosigue sin intervalos, y abarcaría los dos primeros estados de esta senda. El meditador logra la capacidad de percibir los pensamientos que interfieren en su práctica. Se trata de una concentración de acceso, todavía precaria, que da paso a la atención a la función corporal, las sensaciones físicas, los estados mentales y los objetos de la mente. Estos estados se corresponden en Vapor con el inicio de la estancia en el desierto de Nick y la interferencia de sus necesidades físicas (agua) y de sus apetitos (comida y sexo).

En la etapa de reflexiones, la conciencia y sus objetos se perciben en cada momento como procesos distintos y separados: esto explicaría las emanaciones de la conciencia de Nick, que se desdobla, o más bien se proyecta, como hemos visto en Hércules, y en la sombra. En esta etapa, el meditador observa que su mente contempladora y los objetos de esta vienen y van, y se da cuenta de la impermanencia del ser. Cuando Nick deja atrás este estado llega al pseudonirvana, una claridad de percepción que provoca "una felicidad sublime que cubre el cuerpo del meditador, una dicha sin precedentes que parece no tener fin" y "una percepción rápida y clara de cada momento de conciencia: la observación es aguda, fuerte y lúcida".[23] Pero es esta una etapa más en el camino y no su consecución. El meditador ha de cuidarse de no ser engañado confundiendo lo que no es la senda con la senda. Se trata de la comprensión:

[22] GOLEMAN, D. *Op. cit.*, p. 52 y ss.

[23] *Ibíd.*, p. 60.

en *Vapor* lo veríamos cuando Nick reacciona de forma dual a la revelación del aguacero, como hemos explicado anteriormente. En ese momento, tras la lucha por no fracasar en la prosecución de la percepción debido al apego a esos fenómenos, el meditador se da cuenta de que esas experiencias son un hito hacia su destino final. En dicho punto, la percepción de cada momento de conciencia resulta más clara: se ha llegado a la percepción sin esfuerzo. Cesan las sensaciones de temor, desesperación y angustia. El meditador ve todos los fenómenos mentales como limitados, carentes de deseabilidad, ajenos. Es el estadio al que ha llegado Nick tras su crisis, cuando por fin está en paz consigo mismo en la montaña (nótese cómo explica a su manera esa inmanencia e imperturbabilidad de los sentidos comparándose con su entorno: “Estas rocas y este cielo son ahora mi piel. Su respiración es la mía. No necesito más.”, p. 77), y cuando desciende para ver el cortejo de la Reina de Saba, cuyas tentaciones rechaza de forma natural. En este estado, previo al nirvana, “emergen una claridad mental sublime y una ecuanimidad omnipresente”.[24] Nick le dice a la Reina de Saba: “Sabes ser persuasiva y tu voz es terriblemente seductora… pero aunque estés ahí en la oscuridad, veo a través de ti (…). Eres falsa y embustera, y tu negrura es más negra que la misma oscuridad” (p. 99). Una vez superado este estado, se llega al nirvana, con la extinción absoluta de todo deseo y tentación, la carencia de egoísmo y una percepción en la que se sabe “cómo es todo realmente y cómo aparece”.[25] Nick ha "despertado" al estado Vapor, a un nuevo nivel de conciencia cósmica en la que el yo se disuelve (Vapor habla en tercera persona: “Vapor solo baila una danza sin fin en la pureza de lo infinito.”, p. 105). Precisamente, el meditador que llega al nirvana es un arahant, “el que ha despertado, el que es digno de veneración”. No se trata de una iluminación pasajera venida de una conciencia externa (“Ellos alcanzaron la santidad, Vapor fue un poco más allá… Ellos eligieron la rigidez. Vapor supo ser flexible”, p. 103), sino un cambio permanente en el ser. A la proposición de Vapor de fundirse con él, Max deja la

[24] *Ibíd.*, p. 64.

[25] *Ibíd.*, p. 71.

incógnita al lector con el fundido en blanco que antes hemos mencionado, pero este recurso nos viene muy bien para llegar al último peldaño de esta senda de la percepción. En el último estado, más allá del nirvana, es el llamado nirodh ("cese"). En el nirvana, el objeto de la conciencia desaparece, pero en nirodh es la conciencia la que cesa por completo. En el plano físico real, este estado corresponde con aquellos meditadores cuyo latido cardíaco y metabolismo cesan junto a la conciencia, o más bien, continúan bajo el umbral de la percepción: ”los procesos metabólicos prosiguen a un nivel residual, y el cuerpo del meditador no se pudre como el de un cadáver”.[26] Es el caso de algunos yoguis hindúes o monjes tibetanos, que pueden estar largas temporadas sin consumir alimentos, o el conocido y ya citado aquí San Simón el Estilita, del que se dice que pasó 37 años en una pequeña plataforma sobre una columna.

Con todo, este último estadio de nirodh no es la meta final en muchas de las tradiciones meditativas. En el budismo, por ejemplo, el iluminado puede renunciar al nirodh para poder enseñar el camino de la iluminación a sus congéneres. Por eso es interesante señalar a Wilber, que dice que “en las tradiciones no duales te comprometes, mediante un voto muy sagrado (un voto que es, al mismo tiempo, el fundamento de toda tu práctica) a no desvanecerte en la cesación, a no ocultarte en el nirvana, a no *evaporarte* en nirodh”.[27] Creemos que el uso de la metáfora del vapor que también elige Wilber para describir este último estado de disolución no es casual. La cita sigue:

> Con este voto, te comprometes a cabalgar la ola del samsara hasta que todos los seres atrapados en ella puedan reconocerla como una manifestación de la Vacuidad; te comprometes asimismo a atravesar la cesación y la no dualidad tan rápidamente como te sea posible, para poder ayudar a todos los seres a reconocer lo No Nacido en medio de la misma existencia.

[26] *Ibíd*., p. 74.

[27] WILBER, K. *La plena conciencia de ser*. Barcelona, Editorial Kaidós, 2006, p. 302. Las cursivas son nuestras.

No deja de ser interesante el hecho de que esta senda de la percepción, que Goleman reelabora a partir de las enseñanzas del *Visuddhimagga*, un texto budista del s. V, pueda aplicarse con tanta naturalidad al devenir de la trama de *Vapor*.

5. Conclusión

Una de las definiciones que se han dado del Tao es "El Tao es la Totalidad Creadora manifestada en la Unidad que se oculta en la diversidad". Creemos que esta sentencia puede resumir tanto el sentido de la búsqueda de Nick en *Vapor* como definir al propio personaje de Vapor que, como ente, representa un estado superior de la conciencia al que se accede solo a través del abandono previo de los lazos mundanales. De esta forma, la obra conecta con las diferentes tradiciones meditativas, que, así señaladas, se revelan como variaciones de un proceso único para la transformación de la conciencia, objetivo último que todas persiguen con diferentes nombres: samadhi, zazen, iluminación, unión con Dios… o, en nuestro caso, Vapor.

En su blog, Max plantea la génesis de su obra en estos términos: "¿Cómo sería un anacoreta en el mundo de hoy, en el que ya nadie cree ni en dios ni en el diablo? ¿Qué podía llevarle a retirarse voluntariamente a la soledad del desierto?".[28] Al comentar la tesis detrás de *Vapor*, el autor afirma que "decidí partir de una premisa argumental, la de que ni lo místico ni lo sobrenatural iban a tener un papel en la historia, simplemente porque no lo tienen en nuestra sociedad occidental".[29] Y, sin embargo, creemos que, en la obra, la mística y Dios sí tienen un papel importante, quizá no desde una perspectiva de la cultura judeocristiana occidental, sino más bien desde una aproximación a la idea de Dios como la aspiración del hombre a lo inmanente, lo inefable y lo trascendente. La historia de Max es moderna, sí, pero también atemporal, y la riqueza y variedad de los

[28] En http://maxvapor.blogspot.com.es/2012/10/anacoretas.html [Última revisión: septiembre de 2013]

[29] En http://maxvapor.blogspot.com.es/2012/10/tesis-que-tesis.html [Última revisión: septiembre de 2013]

elementos que el autor toma para configurar *Vapor* la convierte así en una obra sincrética y ecléctica que logra unir todas esas tradiciones en una única historia.

6. Bibliografía

GOLEMAN, D. *Los caminos de la meditación*. Barcelona, Editorial Kairós, 1986.

MAX (CAPDEVILA, F.). *Vapor*. Barcelona, La Cúpula, 2012.

MERTON, T. *La sabiduría del desierto*. Madrid, Biblioteca de autores cristianos, 1997.

TSE, L. *Tao Te King*. Madrid, Edaf, 2003.

VVAA: *Los dichos de los Padres del desierto.* Buenos Aires, Ediciones Paulinas, 1986.

WILBER, K. *La plena conciencia de ser*. Barcelona, Editorial Kaidós, 2006.



CuCoCrítica

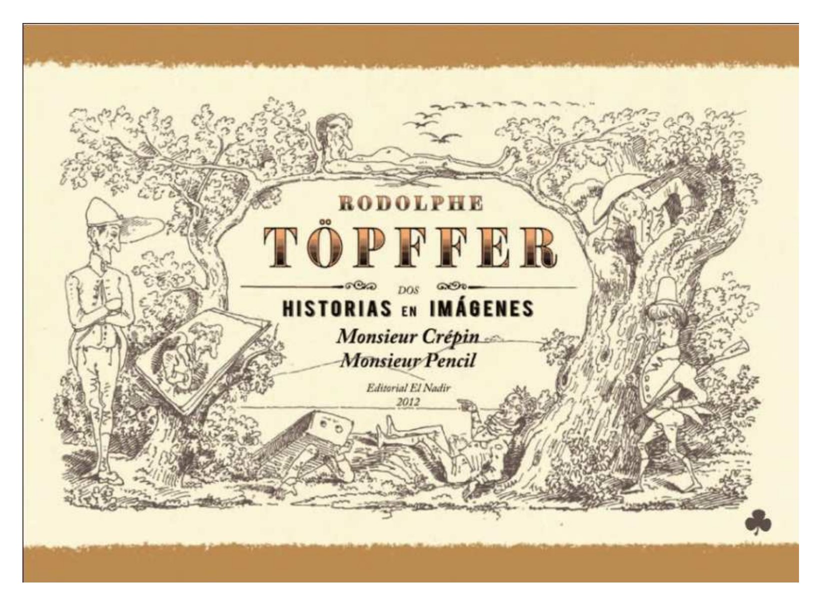


“Monsieur Crépin”

En *Monsieur Crépin y Monsieur Pencil: dos historias en imágenes*

Rodolphe Töpffer

El Nadir, 2012



La exitosa vindicación de Rodolphe Töpffer como padre de la Historieta ante los partidarios de *The Yellow Kid and His New Phonograph* cumple ya más de tres lustros desde la polémica celebración del centenario del noveno arte en 1996. Uno de los principales argumentos a favor del maestro suizo consiste en atribuir el título de primer texto sobre teoría del Cómic —o “literatura en estampas”, como él lo denominaba— a su fascículo *Essai de physiognomonie* (1845). En este, el dibujante de *Monsieur Crépin* y otras seis novelas gráficas concluidas entre 1827 y 1844 resume la historieta que nos ocupa pormenorizando el nacimiento de su protagonista:

> Lo que nos dio un día la idea de hacer toda la historia de un Monsieur Crépin fue haber encontrado de un golpe de pluma, completamente al azar, el rostro que reproducimos aquí. ¡Ea! –nos dijimos, aquí tenemos definitivamente un particular, uno e indivisible, desagradable a la vista, tampoco destinado al éxito por su simple aspecto, y de una inteligencia antes estrecha que abierta pero, por otra parte, bastante buen hombre, dotado de sentido y que sería firme si pudiese confiar suficientemente en sus luces o ser suficientemente libre en sus procedimientos. Por lo demás, con toda seguridad, padre de familia y ¡apuesto a que su mujer lo contraría!… Nosotros lo probamos y, efectivamente, su mujer lo contrariaba en la educación de sus once hijos; prendándose sucesivamente de

> todos los zotes institutores, de todos los métodos delirantes, de todos los frenólogos pasajeros. A partir de ahí surge toda una epopeya, mucho menos de una idea preconcebida que de ese tipo encontrado al azar.[1]

Así comienzan las aventuras de Monsieur Crépin: dictadas por los rasgos de su rostro, en coherencia con la posición de Töpffer como firme partidario de la teoría fisiognómica. La fisiognomía y la frenología —cuya pretensión común era determinar el carácter de una persona a partir de sus características corporales— rivalizaban en aquella época por el reconocimiento social como antecedente de los actuales tests psicológicos.

Para el neuroanatomista Franz Joseph Gall, creador de la frenología en 1810, la clave interpretativa del carácter era la forma del cráneo de un individuo. Las diferentes protuberancias que este presenta manifestaban, en su opinión, la presión regional de órganos internos ligados a funciones tales como el talento arquitectónico, la benevolencia o el espíritu metafísico.

En su lugar, la fisiognomía proponía evaluar el carácter de una persona a partir de las características del rostro. De amplia tradición histórica, sus orígenes se remontan, al menos, hasta la antigua Grecia en parentesco con la metoposcopia, el arte cuasi astrológico de adivinar el porvenir a partir de las líneas faciales. Aunque Aristóteles ya la había clasificado en su *Physiognomica*, sería el teólogo Johann Caspar Lavater quien iba a establecer su versión moderna en *Physiognomische Fragmente* de 1775.[2]

Tanto la fisiognomía como la frenología fueron enormemente populares en el siglo XIX, hasta el punto de contar con un capítulo nada desdeñable en una de sus obras filosóficas más importantes, la *Fenomenología del Espíritu* de Hegel. El filósofo idealista hizo célebre su crítica a la frenología en la sentencia “El Espíritu es un hueso”

---

[1] GROENSTEEN, T. y PEETERS, B. *Töpffer: l’invention de la bande dessinée*. París, Hermann, 1994. p. 201.

[2] BAROJA, J. C. *Historia de la fisiognómica: el rostro y el carácter*. Madrid, Istmo, 1988.

y extendió sus reproches a la fisiognomía por establecer un absurdo vínculo necesario entre esencia y apariencia.

A pesar de sus detractores, la fisiognomía gozó de una notable influencia en la literatura social y realista de escritores como Charles Dickens o Balzac pero, sobre todo, en el ámbito del dibujo y la caricatura a través de autores de la talla de Grandville. La frenología, en cambio, era motivo de burla constante por parte de una amplia mayoría de dibujantes como Rowlandson o Cruikshank.

En *Monsieur Crépin* Töpffer contribuye a este escarnio colectivo con la mordaz caricatura del doctor Craniose, un reputado frenólogo que visita el hogar del matrimonio protagonista. A despecho de su marido, la elocuencia de Craniose sobre los bultos de la cabeza encandila a Madame Crépin, que "está loca por la frenología y se muere de ganas de ser palpada ella misma", tal y como unas viñetas atrás lo había sido una cocinera en la que Craniose había reconocido el chichón de las buenas salsas. Tras una exhibición de calaveras, Craniose, taumaturgo de salón, revela su programa a los anfitriones:

> Un gran proyecto de sociedad modelo que se propone someter a la aprobación del gobierno. Esta sociedad estará fundada sobre las protuberancias. Substituye la religión, la moral y las leyes por El Gran Palpador. El Gran Palpador palpa a todos los ciudadanos que han alcanzado la edad de quince años y los distribuye según sus chichones.



“Mr. Craniose palpa sin decir nada; Mr. Crépin lee la expresión de su rostro” (p. 54).

Procede entonces Craniose a palpar efectivamente a Madame Crépin, al reticente Monsieur Crépin e, incluso, a alguno de sus revoltosos hijos que encuentran una nueva utilidad en las calaveras para jugar a los bolos. A pesar de su fervor dramático, el destino reservaba a Craniose una muerte en la miseria tras la banalización y caída en desgracia de la frenología. En testamento, dona su teoría al mundo y su cráneo a la ciencia pero “al no reclamar nadie la herencia, Craniose es llevado a enterrar y con él sus treinta y seis cráneos de rufianes.”

Esta advertencia de Töpffer, en clave satírica, sobre el potencial totalitario de la frenología aplicada a la clasificación poblacional —objeción que extendía a la fisiognomía— no cubre, sin embargo, su participación en el gran proyecto de estratificación moderno, tema medular de *Monsieur Crépin*: el sistema educativo.

Catorce años atrás, el maestro suizo había abierto en Ginebra, gracias a la dote de su enlace con Anne-Françoise Moulinié, un pensionado de chicos al que se consagraría profesionalmente durante el resto de su vida. Los pensionados ofrecían un tipo de educación muy específica, en contraste con el sistema aristocrático de los tutores

privados y la educación pública universal. A diferencia de la escolarización masiva, estos eran centros privados para los adolescentes de la alta burguesía. Asimismo, mientras el tutor asistía a domicilio, estos colegios funcionaban en régimen de internamiento, alejando a los alumnos durante largas temporadas de su círculo familiar e, incluso, de su propio país.[3]

En consecuencia, los entre treinta y cuarenta jóvenes del pensionado Töpffer —principalmente ingleses y rusos, junto algunos de Francia, Italia y América[4]— se integrarían en un nuevo hogar con Anne-Françoise y sus cuatro hijos, acompañados de algún profesor asistente o miembros del servicio como el mayordomo David: "no son solo escolares; vivimos en familia", declaraba el suizo en una carta.[5]

Esta clausura, —que posteriormente se iba a extender a todos los centros de enseñanza— participa así del proceso general que Michel Foucault denominó "el gran encierro"[6] por el que la sociedad moderna enclaustraría a todos sus no-ciudadanos (presos, locos, prostitutas, menores…) en diversas instituciones (cárceles, manicomios, burdeles, escuelas…) desde el siglo XVIII en adelante. De tal modo los centros escolares configuraron al futuro público de la Historieta —la infancia— como sector social claramente diferenciado del mundo adulto, y dividido por géneros, suscitando el afloramiento de sus propios medios internos de distinción cultural.

Obviamente este perfil sombrío del proyecto escolar, tan próximo a los falansterios, se compensaba con un relato utópico de regeneración social a través de la

---

[3] BADINTER, E. *¿Existe el amor maternal? Historia del amor maternal*. Siglos XVIII al XX. Barcelona, Paidós, 1981, pp. 105-110.

[4] FLECTCHER, H. M. "Rodolphe Töpffer, the Genevese Caricaturist", en *Atlantic Monthly* 16, n.º 97 (1865), p. 561. Disponible *on line* en http://www.gutenberg.org/files/20088/20088-h/20088-h.htm#RODOLPHE_TOPFFER

[5] Groensteen, T. y Peeters, B. *Op. cit.* p. xiv.

[6] FOUCAULT, M. *Historia de la locura en la época clásica*. Vol. I, México, Fondo de Cultura Económica, 1976, pp. 75-125.

educación. Y, en este sentido, la decisiva influencia pedagógica de Jean-Jacques Rousseau transpira a lo largo de toda la obra del caricaturista suizo. Töpffer prosigue la intuición romántica de su compatriota y filósofo en defensa del niño como potencia espontánea de la naturaleza, asociado a la creatividad pura, rústica, de las culturas primitivas: en sus "representaciones informes de objetos naturales (…) los salvajes, como artistas, poseen habitualmente la fuerza de nuestros niños de la calle y nuestros tambores de regimiento."[7]

Esta es una potencia a orientar y, por ello, al comienzo de su *Ensayo*, Töpffer se alinea directamente con el propósito moralizador de su antecesor británico William Hogarth "sobre la infancia y el pueblo, es decir, sobre las dos clases de personas que es más fácil pervertir".[8] Así, en el entorno disciplinario del aula, el dibujante alumbró, de acuerdo con sus partidarios, "las primeras historietas", es más, en pleno ejercicio de vigilancia docente mientras los alumnos, a quienes originalmente iban dirigidas, se ocupaban de sus labores formativas.[9]

La instrucción de los once hijos de Monsieur Crépin nos informa sobre el criterio pedagógico de Töpffer, que este nunca divulgó salvo por una genérica invitación al sentido común. Inicialmente, ante el asilvestramiento indomable de su descendencia, el matrimonio se inclina a favor de los tutores privados y pide a uno de ellos que, de entrada, les enseñe a los críos buenos modales. El instructor Fadet —de *fade*, "aburrido"

---

[7] TÖPFFER, R. *Réflexions et menús propos d'un peintre genevois.* París, Hachette, 1878, p. 260. Disponible *on line* en http://archive.org/stream/rflexionsetmenu00aubegoog#page/n293/mode/2up

[8] GROENSTEEN, T. y PEETERS, B. *Op. cit.*, p. 188.

[9] KUNZLE, D. *Rodolphe Töpffer: Father of the Comic Strip Jackson*. University Press of Mississippi, 2007, p. 127:

> El profesor debió haber encontrado a más de un niño garabateando una cara o una figura en busca de distracción por su falta de inspiración en las tareas manuales académicas. (…) Él comenzó a hacer lo mismo y "durante muchas horas desocupadas" bosquejó una historia que, según se iba desplegando, continuaba con una teatralización expresiva de sus características, atrayendo la atención de los niños, "y el vigilante pasó a ser el vigilado".

en francés— abandona las fracciones matemáticas para amaestrar a los niños en el arte de la discreción amanerada o “urbanidad francesa” a través de fórmulas del tipo: “cómo, frente a un hombre que nos insulta, se limita uno a presentarle su tarjeta” o “cómo, en un ambiente social mundano e ingenioso, uno charla de espectáculos, casinos y en general de las superficialidades de la moda”.

El resultado no se hace esperar y los niños acaban transformados en una suerte de autómatas de la cortesía galante, sincronizados al unísono en cada uno de sus afectados movimientos, adhiriéndose impersonalmente a su función social como piezas de una división militar.[10] La estandarización de esta teatralidad gestual vacía se contrapone en la teoría fisiognómica de Töpffer —y probablemente en su práctica educativa— a un proceso de individuación, de producción de individuos diferentes entre sí, de acuerdo con el contrato político burgués: “las nuevas bases sobre las que se funda el orden social en los países libres tienen por efecto hacer desparecer por doquier (…) las clases privilegiadas, para poner en relieve las desigualdades individuales que tiende a debilitar.” [11]

Con todo, al visitar Crépin varios colegios privados tras la ineficiencia consecutiva de uno y otro tutor, Töpffer —conocido por su conservadurismo— aprovecha para burlarse de los incipientes métodos pedagógicos que traducían la filosofía rousseauniana del aprendizaje inmediato. Así la “lección de cosas” de su conciudadano Pestalozzi se reduce en el Instituto Parpallozzi a “proceder de modo distinto a otros sitios” y su discípulo Frobel, defensor del juego como instrumento educativo, sale aún peor parado bajo el nombre de Farcet, en alusión a la farsa.

[10] SMOLDEREN, T. *Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay*. Bruselas, Les impressions nouvelles, 2009, p. 40-57.

[11] TÖPFFER, R. *Op. cit.*, p. 76.



"Mr. Crépin visita el Instituto Farcet, donde el método es instruir divirtiendo. En ese momento se imparte la lección de historia, donde el maestro hace danzar la pírrica a dos pequeños macedonios de cartón." (p. 75).

Los estudios sobre Töpffer no han prestado suficiente atención a esta viñeta, que pone en abismo la dinámica latente de la propia "novela en imágenes". En primera instancia, Farcet ejerce de titiritero ante su distraída audiencia infantil, presentando un rito de iniciación al mundo adulto, el baile de los Coribantes. Sobre la tarima, esta escena se desdobla figurando ahora el matrimonio Crépin, Farcet y su presentador en el papel de "macedonios de cartón" manipulados por el autor, de entrada, para su público escolar. A partir de esta disección se deriva potencialmente un tercer grado que desencadena el delirio paranoico: ¿quién mueve nuestros hilos? Alguien ríe mientras nos observa.

Rousseau, aquejado de este último trastorno, compartía con el caricaturista suizo una misma doctrina que confiere sentido a esta regresión infinita: la fe calvinista en la predestinación. De acuerdo con la reforma protestante, Dios escogió antes de crear el mundo a aquellos objeto de su gracia, prescribiendo para los demás la pena eterna con independencia de sus actos personales. Paradójicamente —según el célebre análisis de

Max Weber[12]— esta impotencia para influir libremente en la salvación de uno mismo exacerbó la responsabilidad moral individual, imponiendo a sus fieles la necesidad de conjurar cualquier signo de condena a perpetuidad.

El conflicto entre Providencia y libre albedrío resurge en el juicio final de *Monsieur Crépin*, al conseguir un abogado la absolución de su cliente, acusado de asesinato, mediante un alegato sustentado torticeramente en la frenología:

> En nuestros días, cuando la ciencia, llevando sus investigaciones hasta los repliegues más recónditos del cerebro, ha descubierto y analizado con toda la certeza que le proporciona su escalpelo la causa fatal y primera de las pasiones y los crímenes, le está permitido a la sociedad castigar crímenes inevitables, ¡como si fueran crímenes voluntarios!

Para Töpffer tal indulgencia de los actos personales resulta inadmisible, cuanto más si se vincula a una causa material. Al contrario, a su juicio, el alma ejerce un rotundo señorío sobre el cuerpo, dirige y consolida anatómicamente los rasgos expresivos:

> Se pretende imponer [a la fisiognomía] la estupidez de creer que tal hombre es fatalmente malicioso porque su nariz adopta una determinada forma, antes que creer, con todo el mundo, que este hombre, por no haber reprimido una inclinación maliciosa, ha visto torcerse su nariz.[13]

Este párrafo crucial del *Ensayo* de Töpffer —con el que concluimos— nos inicia al misterio de su metoposcopia calvinista. En la producción de un rostro individual, de nombre Crépin, el dibujante suizo había adivinado las diversas peripecias que sus líneas faciales pronosticaban. El rostro es el origen pero —definido por nuestra conducta a lo largo del tiempo— el rostro también es la responsabilidad sobre nuestro propio destino.

BREIXO HARGUINDEY

[12] WEBER, M. *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. México, Fondo de Cultura Económica, 2003.

[13] GROENSTEEN, T. y PEETERS, B. *Op. cit.*, p. 202.

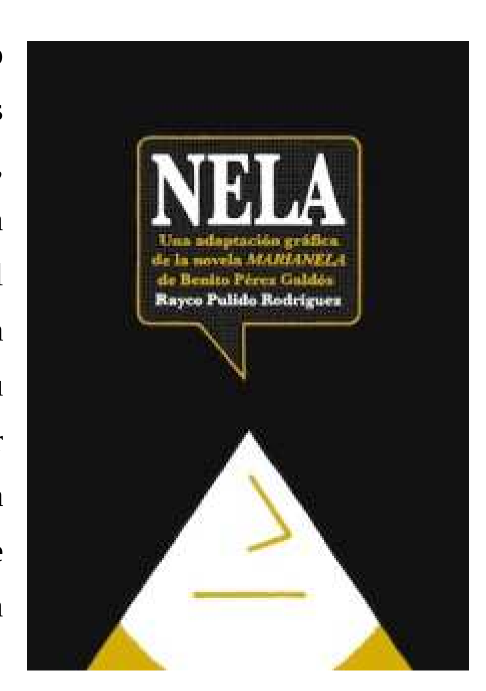
Breixo Harguindey Barrio, licenciado en Comunicación Audiovisual por la UAB y Master en Edición por la UPF, es crítico de cómics. Entre 1996 y 2001 fue moderador y coordinador de la sala de actos y conferencias del Salón Internacional del Cómic de Barcelona, a lo que seguiría su tarea como documentalista para FICOMIC y una serie de informes cuantitativos sobre la producción de cómics en España entre 2001 y 2005. Vinculado también a la industria del noveno arte, tras un breve paso como editor por Sins Entido, desarrolló labores de comercial para Rossell Comics y, recientemente, ha dirigido la colección de novela gráfica en gallego de la Editorial Rinoceronte.

Nela. Una adaptación gráfica de la novela* Marianela *de Benito Pérez Galdós

Rayco Pulido Rodríguez

Astiberri, 2013

1. BENITO



En los apéndices de *Nela*, su autor, Rayco Pulido (Telde, 1978), nos regala algunos dibujos realizados por Benito Pérez Galdós (autor de *Marianela*, novela que Pulido adapta en este trabajo). La levedad del lápiz galdosiano contrasta con el naturalismo granítico de su prosa. Galdós se revela como un dibujante guasón y pizpireto; hijo de su época, caricaturesco y enrollado. Me gusta pensar que Pulido encontró un aviso en esos dibujos, una especie de hito emocional que le llevó a pensar que si el propio Galdós *se dibujaba*, por qué no iba a hacerlo él. Todo es ponerse.

2. MARIANELA

Obra de un Galdós que apuntalaba aún los cimientos de su construcción literaria, *Marianela* es un éxito popular que conoce multitud de adaptaciones (entre ellas, un culebrón de Televisa), quizás porque la 'huerfanita-en-apuros' protagonista de sus páginas sintoniza con lectores de todo pelaje, más preocupados por las desdichas de la pobre Marianela que por las tesis de un Galdós que elucubra sobre el rumbo del progreso bajo la sombra comtesiana. Doscientas y pico páginas de prosa decimonónica presentadas por un narrador omnisciente, repleta de páginas pobladas por gente andando. Un caramelo para un dibujante de tebeos. Ejem.

3. RAYCO

En *Sin título 2008-2011* (*De Ponent*), Rayco Pulido se presentaba como un autor experimental y reflexivo, dónde un inacabado cómic de género daba pie a un artefacto que orbitaba alrededor de la vieja diatriba ficción-no ficción. Consciente de la complejidad de su primera propuesta como autor completo, Pulido dobla la apuesta en *Nela* y transforma un material carne de los Clásicos Ilustrados de Bruguera en un nuevo vértice de su primer trabajo. Una adaptación rigurosa que parte de un escrupuloso respeto por el original, pero que llega a puerto tras fondear puertos exóticos.





Nela, capítulo 2.

¿Qué es *Nela*, entonces? ¿Es una obra de tesis como lo es su *hermana mayor*? ¿Es la cristalización del esfuerzo de Pulido en ejemplificar la potencia del lenguaje del cómic como piedra filosofal, capaz de transmutar las viejas palabras en *otra cosa nueva*, más poderosa? ¿O es solo un nuevo listón que superar para un autor que *necesita* retos de esa altura?

Sea cual sea el motivo final (¿es que tiene que existir solo uno?), las páginas de Pulido enmascaran el esfuerzo previo con una pulcritud envidiable. La tramoya del canario no chirría en ningún momento, su puesta en página es rigurosamente invisible dentro de un engranaje que se pone al servicio de la anécdota. La primera lectura de

Nela ejemplifica la peripecia de unos personajes que están más allá de su *forma*. Sin embargo, en esa misma *forma* radica el éxito de la adaptación. El realismo de *Marianela*, con ese aliento dickensiano propenso al folletín, flirtea con la exageración tremendista… y roza la *caricatura*. Sin embargo, *Nela* es caricatura en un sentido estricto. Al deshumanizar sus personajes, Pulido los hace humanos. El dibujo, así, se eleva sobre el verbo decimonónico, y el simulacro se convierte en *realidad*. Pulido pasa por el *Palomar* de Beto Hernández y destila su gran hallazgo, que el naturalismo en el cómic pasa, necesariamente, por la caricatura.

Y si los personajes son *evidentemente invisibles* (porque ningún lector de tebeos se cuestiona la deformación), también lo es el escenario en el que se mueven. Despojado de lo inútil, pero no necesariamente icónico, Socartes (el ficticio pueblo cántabro donde se desarrolla la acción) y sus alrededores se convierten en un espacio mágico (subrayado con el color) donde la fe y la ciencia comparten objetivos. Las someras descripciones galdosianas reducidas a la articulación de la línea y de la mancha.

El triunfo de Pulido en esta adaptación ha sido transmutar su materia para alterar su espíritu. La ruptura de lo físico mediante una profunda reflexión matemática, y el consiguiente abrazo del espíritu. Un ejercicio alquímico soterrado y transparente a la vez, un cómic de vanguardia que habla como se hablaba hace 135 años.

PABLO RÍOS

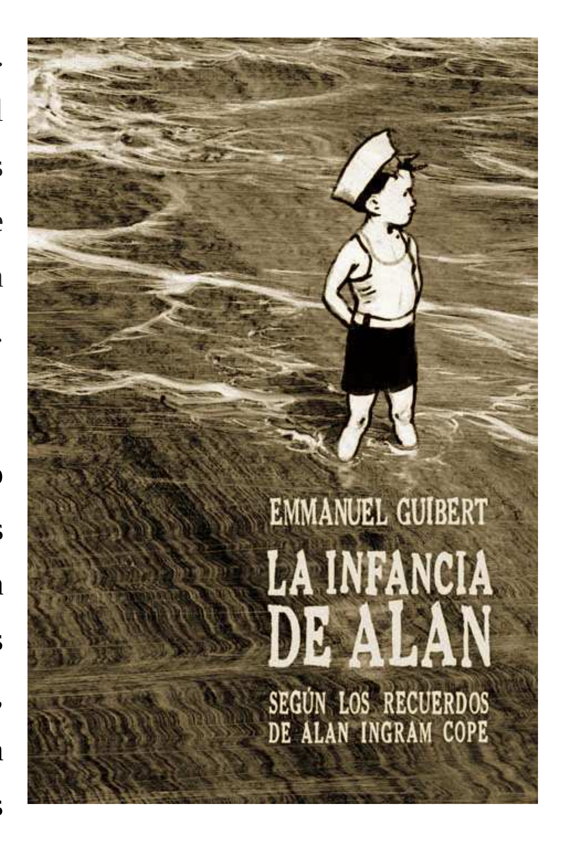
Pablo Ríos (Algeciras, 1978) es licenciado en Comunicación Audiovisual. Dibujante autodidacta, ha colaborado en El Estafador, Interzona, Black Pulp Box *y* Monográfico. Azul y pálido *es su primera novela gráfica. Actualmente dibuja el webcómic* Toby Continued, *en colaboración con el Hematocrítico, y prepara un nuevo tebeo ambientado en el mundo del fútbol.*

La infancia de Alan

Emmanuel Guibert

Sins Entido, 2013

No existen cielos tan amarillos. O quizá sí. Quizá cuando uno tiene cuatro años y pinta el sol de verde y un pájaro morado y las copas de los árboles son rojas y luego deja de recordar eso hasta que llega un dibujante con una grabadora: Cuéntame tu vida, le dice. Háblame de la guerra, y de la infancia.



Dibujamos cuando somos niños. Luego nos enseñan que el luto es negro, que los troncos son marrones, los tejados son naranjas. Y no dibujamos más. Ya no es divertido. Si tienes suerte y sigues haciéndolo, puedes pintar un atardecer ocre y una autopista gris, pero puedes hablar de las misiones de adobe, la naturaleza verde y la llegada del automóvil a esas carreteras por las que se rompían.

Tengo recuerdos mágicos de mi país antes de la guerra.

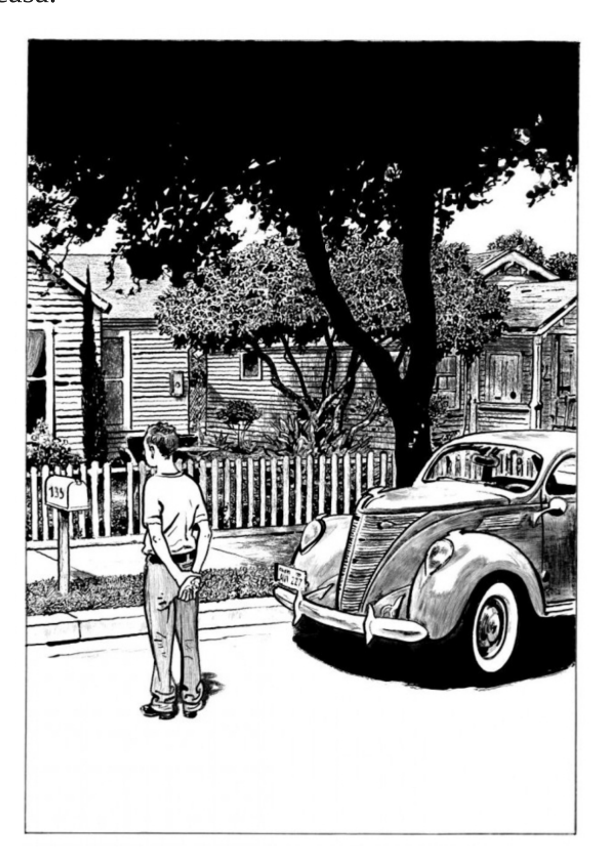
Hay un niño, como una fotografía en sepia antigua, mirando hacia delante, expectante y erguido, casi sin aire alguno a su derecha.

A veces pienso que solo deberíamos ver el mar cuando estamos preparados para recordarlo. El mar es sano, te dicen. Hay yodo, es bueno para los pies, ponte crema.

Pero te llevan cuando no has crecido todavía lo bastante como para saber que la primera visión de lo infinito puede perdurar más que cualquier suceso. Por eso no hay aire a la derecha. Porque no sabemos lo que vendrá.

Hace dos meses, visité la casa que había sido mi hogar durante los primeros 13 años de mi vida. De esto hace 25. Tuve que fijarme en el nombre de la calle, en el número, en la localización. Pasé por allí dos veces. La miré. La volví a mirar. El edificio era el mismo, la misma pintura blanca en la azotea, el mismo color verdoso y gris.

Esa no era mi casa.



La infancia de Alan (p. 27).

En *La infancia de Alan* hay una viñeta preciosa que muestra un instante así. *A los 17 años volví a Santa Bárbara* —se había ido de allí con poco más de tres—. *Encontré la calle donde estaba esa casa sin vacilar un instante; fui directo*. Guibert nos muestra

al joven mirando tras la valla lo que una vez fue suyo, las manos a la espalda, sin protegerse; un coche: el adulto que se encuentra con el espacio que habitó cuando era niño. Hay una tristeza y una serenidad, un cumplimiento, en ese dibujo, y en esas frases cortas, que yo no podría describir jamás.

La niñez es una casa: la vida adulta son escombros.

Es solo eso: un niño que ha dejado de ser niño y que mira una vida que perdió.

No sabemos si sigue ahí.

La memoria funciona a su manera. Todo el mundo debería llevar un diario. Todo el mundo debería, quizá, tener la oportunidad de que alguien se sentara delante de él, con una grabadora, para escucharle. Cuando te escucha alguien, descubres cosas de ti mismo que no podrías haber descubierto de otro modo.

Recuerdo un vestido amarillo con un pespunte azul, la primera vez que mi madre me prestó uno de los suyos y yo me sentí adulta. Tenía unas gafas grandes, tenía otro corte de pelo pero, si pienso en esa escena delante del espejo, yo soy la que soy ahora. Velada. Tengo grabados olores en la memoria, unas olas grandes, unos platos rotos, alguna huida. Pero no puedo pensar en mí, ni en los que me rodeaban, ni en nadie de mi familia, como eran entonces: sin canas, sin veinte kilos de más, sin arrugas.

Quizá si alguien lo dibujara sí pudiera representarlos tal y como eran. Aunque no los haya conocido nunca y los esboce.

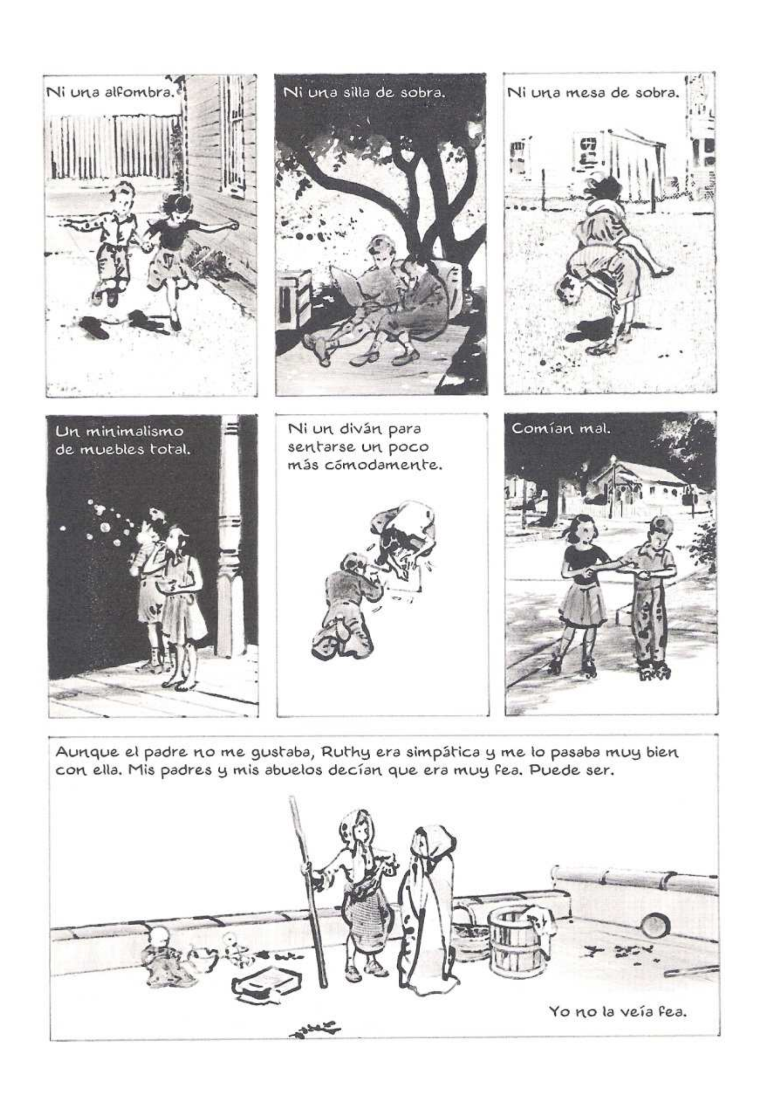
Esto solo lo puede hacer un cómic. Mostrarte en el vacío, completamente desnuda y sin detalles. Solo la gente que importaba, los hechos pequeñitos. Un viaje en tren, una mesa repleta, la primera vez que ves a tus primos. Eso sí. Eso es fácil. Si te pinta a ti en medio de eso, todo se desdibuja. Colocamos a las personas en medio de los detalles. Si no hay detalles, lo importante son las personas. Son las que te crecen y las que te joden.

La memoria alude, va de atrás hacia delante, da vueltas, no sigue un orden. Si te puedo pintar, te pintaré desde mí, desde lo que yo imagino de ti, tu ropa, tus gestos, una cesta de mimbre con toallas en la que te quedas dormido, un garabato que es el primer helado que se te cayó. Y así podrás, también, ser otros.

Los detalles sí que son profusos. Un sótano abigarrado que es el paraíso, una estación de tren, las calles, las casas y un comercio chino. Los recuerdos nunca son como ocurrieron.

Ya crecimos. Ya aprendimos que un documental es ficción, que la fotografía también puede serlo, que la pretensión de veracidad es solo un deseo, que la pureza no existe y que siempre, en lo más duro, nos quedará espacio para la ternura. En la privación, en la muerte, en un trauma, un trastorno mental, un terremoto.

Nos pasamos la vida contando historias. Es casi lo único que hacemos. Nunca pensamos que la nuestra merezca ser contada. Ni siquiera sabríamos cómo empezar. Quizá el inicio haya de marcarlo otra persona.



La infancia de Alan (p. 131)

Los juegos de la infancia. Entrar en un sótano, cazar arañas y serpientes, construir pájaros con los frutos de un árbol, bajar la calle encima de un carrito. Conocer a alguien, pensar diferente a los adultos: *Mis padres y mis abuelos decían que era muy fea. Puede ser. Yo no la veía fea*. El descubrimiento del otro. La primera vez que uno es consciente de que los mayores van a utilizar la belleza o la fealdad para emitir un juicio y reírse de tu amiga. Porque además tu amiga es pobre, es más pobre que tú, y malcome y en su casa no hay casi una mesa. *Tiempo después me prohibieron juntarme con aquella niña. Obedecí.*

Los niños buenos siempre obedecen.

Aunque no sepan por qué. Aunque luego puedan pensarlo y descubran que, claro, hay clases sociales y que ella vive en un sitio peor y que además es fea, los pobres siempre son feos y están sucios y qué van a decir los demás si te ven andar por esos barrios y qué van a decir si te sientas al lado de esa niña porque tú no eres como ella, nosotros no somos como esa familia.

Y el final.

Siempre hay un hecho, un hecho determinado de un día concreto que marca el final de la infancia.

Aquí también.

No lo voy a contar.

Pero nunca hay dolores peores que en la infancia. La niñez no es el paraíso perdido: en la niñez hay horror y hay costras y hay miedo.

Solo los adultos que la han olvidado pueden mirar a un niño y pensar que es feliz. Si alguna vez la recuerdan, si alguien les escucha lo suficiente como para pensar en sí mismos hace cuarenta o cincuenta años, se acordarán del dolor y se acordarán, también, del justo momento en que dejaron de ser niños. Para eso siempre hay una fecha. 24 de marzo de 1990. Esa es la mía. Ese es el justo momento en el que el mundo se hizo añicos, se rompió un capullo protector que, de todos modos, ya estaba suficientemente resquebrajado (porque en la niñez hay horror y hay costras y hay miedo) y me vomitaron a un lugar desconocido, un lugar que no era un espacio físico, aunque también lo era. El justo momento en que aprendiste a sobrevivir.

De pronto llega un francés que tiene más o menos tu edad y que cuenta la vida de un señor que le llevaba cuarenta años, un americano que nació en la Gran Depresión, que vivió la guerra, un señor que no tiene nada que ver contigo, cuya vida no tiene nada que ver contigo, y te encuentras pensando en las partes de ti que sí son ese niño. En tu

infancia. En si tú serías capaz de contarle, de nuevo, a alguien desconocido, otra vez, todo lo que ocurrió allí. Incluso esos sucesos *que avergüenza un poco contar*.

Yo lo hice a los 27. Tengo diez años más. No ha vuelto a aparecer alguien así. Posiblemente no aparezca nunca. Cuando uno crece, deja de contar ciertas cosas. Ya no hacen falta. Se cansó de oírse. Se cansó de saber en qué instante preciso va a temblarle la voz y se va a quedar sin aliento, va a volver a caerse y va a tener miedo de escuchar lo que tiene que decir.

Ya aprendimos que existen las traiciones.

No es fácil transmitir la intimidad con ese respeto.

OLGA AYUSO

Soy periodista. Entre otras muchas cosas, casi todas ellas en la modalidad de aprendiz, que es la mejor. Además, soy periodista cultural, lo que supone que siempre, siempre, siempre, hablas con gente más inteligente que tú, más preparada que tú y más culta que tú. También implica estar todo el día leyendo, viendo películas, yendo al teatro. Eso es divertido. Estoy fuera de todos los mundillos. Del del cómic también.

Pudridero 2

Johnny Ryan

Fulgencio Pimentel / Entrecomics Comics, 2013

VENGA, MAS MIERDA QUE MATAR



De pequeño mis padres pensaban que podía sufrir algún tipo de autismo, no sin razón. De hecho, todavía les doy alguna que otra excusa para alimentar la leyenda. Siendo un niño feliz, extraño a los problemas de adulto aún por venir, me encerraba en casa feliz con mis *clicks* de *Famobil* en lugar de darle patadas al cuero con los chavales del barrio. Vida social nula *vs.* rica vida interior. Organizaba mis gigantescos campamentos de juguete con toda la parafernalia multicolor ocupando toda mi habitación. Montaba mis películas con extras inanimados que aceptaban sus roles sin protesta alguna. Atrezzo y decorados sin cortapisas, el sueño de cualquier cineasta en proceso de fermentación. Batallas monumentales en las que también participaban Airgam Boys y Coman Boys, o bichos de goma de a saber qué procedencia, como si fuera la mitología de *El Señor de los Anillos*, sin haber leído todavía a Tolkien, con varias tribus partiéndose la cara por un puñado de monedas de plástico. El barco pirata era lo más y la estación espacial de Comansi ni te cuento. Aquel entretenimiento mayúsculo, alimento para el alma, dejó un poso de infancia fantástica en mi currículum vital que a día de hoy alimenta el Peter Pan que muchos lectores de tebeos, por no decir todos, llevamos dentro. Al leer la serie *Pudridero* de Johnny Ryan, un sujeto al que no tenía en muy alta estima —sus chistecillos pringosos en la revista *Vice* me caen

antipáticos, sin saber bien por qué—, siento que revivo en cierta manera aquellas historias de peleas entre muñecos tuneados con toda clase de *gadgets*, homologados o no. Una figurita en una mano y otra en la otra, izquierda, derecha, adelante y atrás, un, dos, tres… ¡a partirse la cara! ¡Pum!



Pudridero 2 (p. 20).

Recuerdo emplear plastilina y otros elementos en la onda para ampliar la gama de armas e inventar indumentarias para los juguetes humanizados que convenientemente deshumanizaba. Todo objeto a mano podía convertirse en un vehículo, una lanza, una armadura o una máquina del tiempo en pos de la diversión. *Pudridero* refleja esta idea y la lleva al paroxismo, más allá del bien y del mal, impregnando cada página de *dulcigore*, como diría Pablo Llorens, el rey de la *plastianimation*, en alguno de cuyos cortometrajes —*Gastropotens*, *El enigma del chico croqueta* o *Molecular zombi* sin ir

más lejos— sus personajes sufren mutaciones fotograma a fotograma como los grotescos personajes creados por Ryan en un ataque de regresión infantil. *Gore* en *stop motion*, viñeta a viñeta en el caso del cómic que nos ocupa, cuyas explícitas líneas, apología de la purulencia, apuestan por el tremendismo propio de los fanzines especializados de los años noventa —repasen las historietas políticamente incorrectas de Ladrón & Co., a las que no se les hizo mucho caso en su día a la hora de teorizar en el medio y aquí estamos alabando años más tarde algo parecido—. Defendamos con el trabajo de Ryan en la mano la libertad en el trazo, la imaginación sin barreras, la demencia como arte, con el fin de no aprobar únicamente aquellas propuestas intensas que nos hacen sentir adultos. La historieta también es cosa de niños grandes.



Pudridero 2 (p. 58).

Pueblan las páginas de *Pudridero 2* una buena colección de seres esperpénticos que alteran su aspecto, customizado, sorpresivamente, sumidos en la escatología sin freno. Dan para un impagable álbum de cromos. Intercambian mamporros y hachazos con criaturas monstruosas, repugnantes hasta decir basta, fruto de un delicioso surrealismo hemoglobínico que campa a sus anchas a golpe de tinta. Mutilaciones surrealistas, onirismo enfermizo, anatomía desatada sobre papel, grafismo burbujeante de caligrafía nerviosa e infantil. Dibujos que parecen obra de un niño, o de un psicópata, adicto al *wrestling*, a la pelea de gallos entre sus mascotas preferidas. Garabatos que fluyen retratando las luchas encarnizadas entre muñecos molones, esa es la historia. La explosión de fluidos, el despedazamiento, como giro argumental: la visión macabra de un viaje por planetas inhóspitos dejando un reguero de sangre espacial. Ideas magistrales, como el pegamento anatómico, hace ganar puntos a este puro juego con el dibujo y la narratividad secuencial que deleita especialmente al lector desprejuiciado, contagiado por la energía de un autor que monta una fiesta inusual en cuya segunda entrega se deja llevar por destellos de metafísica de andar por casa y una suerte de acusada locura sideral.

La edición de Fulgencio Pimentel, en colaboración con Entrecomics Comics, es impecable, aunque su hábitat natural, como se ha podido entender, es el fanzine, formato original de esta maravillosa salida de tono cósmica de Ryan, convertida por estos pagos en una colección de tomos de lo más *arty*. Recomendable, por cierto, devorar el segundo volumen de *Pudridero* con una banda sonora de fondo donde no pueden faltar Vangelis y algo de *death metal*. Ahí queda eso. ¡Venga, más mierda que matar!

BORJA CRESPO

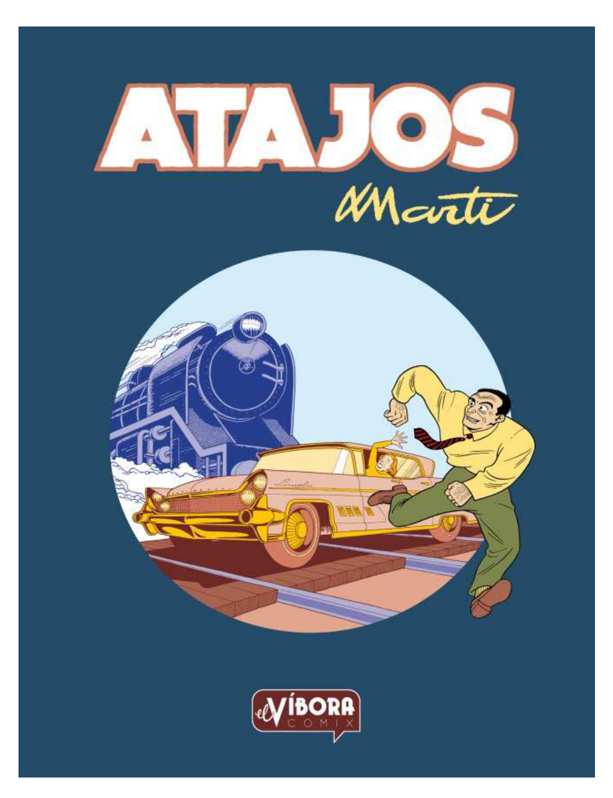
Borja Crespo escribe asiduamente en diversos medios sobre cómic, cine y tendencias, y ha firmado varios libros especializados. Cuenta con una página semanal sobre tebeos en EL CORREO. Ha dirigido festivales de cine y actualmente se dedica a su productora, Arsénico P.C., y a desempeñar tareas como asesor y/o coordinador en diversos eventos culturales, entre ellos el Salón del Cómic de Getxo (desde 2002). En los años 90 capitaneó la editorial independiente Subterfuge Comix. Como dibujante ha

*publicado cuatro referencias (*Tales from the Splatter Family, Comic Horror Freak Show, El cielo más alto *y* Devuélveme mi secreto*), además de colaborar en revistas como* El Manglar, La Comictiva, Tos, Dos Veces Breve, Rolling Stone, *etc. Como guionista firma* Cortocuentos *(Astiberri, 2009) y* Cortocuentos 2 *(Astiberri, 2012). Dirigió Mostra Cómic en 2010 y 2011 y estuvo nominado al Premio a la Divulgación en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona (2009, 2010, 2011). Ha realizado varios cortometrajes y video-clips, ha producido cortos, spots publicitarios y eventos varios. Ha impartido cursos y clases magistrales de cómic y cine, además de ejercer de jurado en concursos y ejercer como comisario de exposiciones.*

Atajos

Martí Riera

La Cúpula, 2013



En la fotografía fundacional de *El Víbora*, publicada en el primer número de la revista (1979), aparecen unos cuantos dibujantes: Max, Gallardo, Mediavilla, Nazario, Alfredo Pons o Josep Maria Beà. La presencia de este último es más testimonial que otra cosa —acudió a propuesta de Josep Toutain pero desapareció tras los dos primeros números—; Pons murió en 2002 aunque su salud le mantuvo alejado del dibujo tiempo antes; Gallardo, Max y Nazario quedaron como los supervivientes a citar, y eso que Nazario se retiró para dedicarse a la pintura —los otros dos siguen ahí, pero con la ilustración como profesión—. En la foto también está Martí Riera.

La publicación de *Atajos*, antología seleccionada de su obra breve, ha servido para que algunos volvamos a reivindicar a Martí Riera como nombre clave de la generación de autores que hizo suyo el *underground* y convirtió *El Víbora* en uno de los mejores capítulos de la historia de nuestro cómic. Entregado con fidelidad al estilo gráfico de Chester Gould y su *Dick Tracy*, sin perder de vista algunos recursos de Will Eisner, la obra gráfica de Martí traspasó fronteras merecidamente, siendo publicada en el exquisito *Raw* de Art Spiegelman o por editoriales como Coconino o Fantagraphics.



Fotografía fundacional de *El Víbora*.

Esta relevancia internacional muestra lo injusto de que, en ocasiones, se le coloqué a la sombra de Charles Burns. No negaré que existen puntos de contacto, principalmente la maestría en el uso del blanco y negro; tomar el grafismo pop de viejos tebeos para jugar con el contraste al llevarlo a terrenos muy alejados de su inocencia; y recorrer recovecos oscuros del subconsciente humano —razón por la cual los nombres de Lynch o Cronenberg también son de uso recurrente—. Pero podemos decir que eso es todo, o casi, y que sus carreras transitan en paralelo con temáticas muy diferentes. Ambos coincidieron en las páginas de *Raw* o *El Víbora*: Burns con sus historietas de *El Borbah* o las agrupadas en *Misterios de la carne* y Martí ya entregado a su excepcional *Taxista*; uno perfilando mutación y nueva carne como metáfora de la adolescencia y el otro ahondando, con retorcido humor, en la prensa de sucesos como pozo del alma. El propio Martí se desvincula de una posible influencia de Burns: "*A Burns le descubrí en el Raw de principios de los ochenta, nunca ha sido una influencia para mí porque tenemos la misma edad y venimos de influencias distintas*"[1] y no sería licito dudar de un

[1] En declaraciones a Ata, a raíz de la publicación de A*tajos*, compiladas por este en la entrada "Martí en estado puro" en su blog *Tinta a bocajarro* (http://tintaabocajarro.blogspot.com.es/2013/06/el-tinta-bocajarro-del-mes-de-mayo.html).

autor que reconoce haber "*hecho un voto de seguimiento del estilo de Dick Tracy*"[2] o ser "*esclavo del parámetro Dick Tracy a propósito*".[3]

La equívoca preeminencia contemporánea de la narración larga frente a la breve hace que en el caso de Martí sea común ceñirse a *Taxista* (con dos partes serializadas en *El Víbora* entre 1982-1983 y 1985-1987 respectivamente) y *Doctor Vértigo* (1988-1989), ambas clásicos indiscutibles de nuestro cómic y la segunda galardonada como Mejor Obra de autor español en el Saló del Cómic de 1990. Citarlas es obligado, pero obviar su obra breve somete al olvido una serie de historietas que, en muchos casos, merecen la misma consideración; y no solo eso.

La carrera de Martí siempre fue errática, llena de agujeros negros, alternando épocas de absoluta pulsión creadora con otras de incertidumbre y abandono temporal —que se hizo, por desgracia, definitivo—. Series que empiezan con aparente ánimo de continuidad y de las que luego se desentiende casi de inmediato —o incluso al revés, como sucedió con *Taxista*—. También sus dos obras largas sufrieron interrupciones en su publicación, siendo en ocasiones sustituidas por historietas cortas. Es por ello que para un análisis de la obra de Martí es necesario acudir estas, porque es en ellas donde se percibe mejor su evolución autoral o temática; por ejemplo, del realismo aplicado a la España negra y suburbial al uso gráfico de símbolos para abordar patologías criminales y/o psiquiátricas. Ante una obra de desarrollo tan disperso, irregular y caótico, *Atajos* se convierte en una brillante muestra al compilar parte de su mejor obra corta, además de cubrir un espectro temporal más amplio que antologías precedentes. aun así, resulta curioso anotar que ese desorden propio de Martí contamina incluso las cuatro antologías editadas. Si bien *Monstruos Modernos* (La Cúpula, 1988) y *Terrorista* (Colección Misión Imposible n.º 16; Editorial Complot, 1989) son complementarias casi por obligación, dada la cercanía de sus fechas de publicación, *Historias de realismo sucio*

[2] En entrevista de Kandido Huarte publicada en *El Víbora* n.º 76.

[3] ATA. *Op. cit.*

(Edicions de Ponent, 2002) y este *Atajos* que nos ocupa provocan que todas incorporen alguna historieta no compartida con las otras al mismo tiempo que son mayoría las incluidas al menos en dos de estas antologías. No solo eso: en las cuatro se desprecia cualquier orden cronológico por fecha de publicación original y nunca se ofrece el dato de esa procedencia primera. Respecto a *Atajos*, Martí lo explica con algo que, en realidad, resulta de lo más coherente con su personalidad: "*En Atajos no hay referencias temporales porque se acentúa el misterio*".[4]

Nada más lejos de mi intención romper ese misterio buscado, pero creo interesante, incluso necesario, desarrollar el análisis de lo contenido en *Atajos* alterando su orden interno para seguir el de la fecha de publicación y esbozar, de esta forma, diferentes etapas e intereses. Hacerlo supone, por ejemplo, empezar por el final. Así, la historieta que cierra *Atajos* es, en realidad, la primera.

"Monstruos modernos", publicada en *Star* n.º 47 (1979), resulta clave porque es la primera muestra del pacto de fidelidad gráfica con Chester Gould, del quien sustrae la composición interna de la viñeta; una férrea imitación del formato propio de la tira de prensa; la expresiva movilidad de personajes; o el uso del blanco y negro como vehículo para retratar con realismo el suburbio urbano que da amparo a un submundo criminal. Relato sórdido, brutal y sin concesiones del asalto, violación y asesinato de una anciana a cargo de un alcohólico perturbado, temáticamente también resulta crucial. Por un lado, porque acude a la prensa de sucesos, género periodístico hoy denostado por la corrección política que ha convertido el crimen pasional en terrorismo doméstico y pervertido por un uso mediático más cerca del espectáculo que de la denuncia. En realidad, se puede afirmar que el mítico semanario *El Caso* es para Martí tan importante como su compromiso gráfico con *Dick Tracy*, y no hay que olvidar que durante el franquismo la mejor descripción de la miseria de España solo podía leerse en las páginas de ese semanario de sucesos. Por otro lado, supone una de sus primeras

[4] ATA. *Op. Cit*.

inmersiones en el interior de una mente enferma, algo que poco a poco irá ganando terreno al mero relato criminal, además de ejercicio peligroso porque supone de asomarse a lo peor del ser humano.








Rigidez formal y horror urbano en Monstruos modernos.

"Romeo y Julieta", al estar realizada para *El Víbora Especial Amor* (1980), implica la obligación de abordar el género romántico, al que pervierte acudiendo con ironía a los modos de la fotonovela o el serial, y también con un humor negro presente a su vez en "El gabinete del Dr. Martí" (*El Víbora*, n.º 26, 1982), pesadilla onírica de un desengaño amoroso que tiene como narrador a un psiquiatra, presencia cuya sombra será recurrente.

"El mundo de Oscar" (*El Víbora*, n.º 39, 1983) toma forma de rareza al acudir de manera evidente a un universo ajeno, el de David Lynch y su película *Eraserhead* (*Cabeza borradora*)[5], aunque lo interesante es que lo hace suyo al trasladarlo al paisaje urbano de nuestro extrarradio proletario y las familias que lo habitan. Ese mismo

[5] Filme realizado en 1977 pero estrenado en España a finales de 1980; que sirviera de inspiración para esta historieta pudo ser puro impulso dado que su realización interrumpió la de *Taxista*. Por otro lado, en su publicación original se tituló *El mundo de Oscar: La petición*, lo que podría hacer pensar en una voluntad de continuidad que luego no fue desarrollada.

contexto, ahora desde el hiperrealismo y llevado al extremo de la miseria chabolista, es el protagonista absoluto de la magistral "Calma chicha I" (*El Víbora*, n.º 46, 1983).[6]

Un salto de tres años, dedicados a la secuela de *Taxista*, nos lleva a la estupenda "Sospecha letal" (*El Víbora Especial Pasión*, 1987), otra inmersión en el crimen pasional protagonizado por ama de casa, marido celoso hasta lo paranoico, y una resolución sorprendente en clave de ciencia-ficción. En lo gráfico, es significativa porque supone un primer abandono de su fe, casi religiosa, por el rigor de la tira de prensa. Libre de esa atadura, Martí abre una época de producción compulsiva en la que reconoce "hacer experimentos con gaseosa" e "irse de la olla", para anotar luego que "me lo pase bien en 1988".[7] Una etapa que alcanzará su esplendor con *Doctor Vértigo*, crónica de la depresión de un ama de casa en clave psiconalítica, farmacológica y hermosamente visual.

En esa evolución resulta clave "Terrorista" (*El Víbora*, n.º 74, 1988), no tanto por asomarse al interior de la mente de un jihadista islámico, saltando así de lo local a lo mundial, sino por el juego visual con símbolos como el omega griego, la estrella de David o la espiral. En la posterior "In secula seculorum" (*El Víbora*, n.º 113-114, 1989) el paisaje será la estresada mente de un agente de policía y la simbología, la propia del satanismo, aunque ese recurso visual y narrativo esté ya muy depurado porque entre las dos se embarcó en la realización de *Doctor Vértigo*.

[6] Bajo el título de *Calma chicha* Martí realizará al menos otras dos historietas, de ahí su numeración. La primera, por cierto, también interrumpió la realización de *Taxista*.

[7] ATA. *Op. cit.*



La experimentación narrativa con símbolos e iconografía gráfica de “Terrorista”, antecedente inmediato de *Doctor Vértigo.*

También entre ambas hay que situar otras tres historietas incluidas en *Atajos*: “Lo real” (*El Víbora*, n.º 100, 1988), con un magistral juego narrativo y metalingüístico a través de un crimen real, un dibujante que se inspira en él, la historieta resultante y una perturbadora sincronía final; “Babykiller” (*El Víbora*, n.º 102, 1988), expresionista y desalmada historia sobre abortos clandestinos; y “No oyes ladrar a los perros” (*El Víbora*, n.º 103, 1988), muy celebrada adaptación de un cuento de Juan Rulfo —toda una rareza en Martí— que pese a su brillantez visual adolece de un exceso de texto que lastra su lectura.

El mejor Martí breve aparece en estos años con las magistrales “Repulsión” (*El Víbora*, n.º 123, 1990), historieta brutal, salvaje y explícita que de nuevo profundiza de manera incómoda en la mente de un asesino pasional mientras gráficamente se recrea en su sanguinolento suicidio; y “¿Culpable?” (*Makoki* 2ª Etapa, n.º 21, 1991), en la que utiliza su gusto por la crónica negra para criticar los juicios paralelos —domésticos, vecinales y llenos de maldad— fruto del amarillismo mediático.

Muestras tardías del fin de esta etapa son “Mis queridos señores” (*El Víbora*, n.º 138-139, 1991), otra rara incursión en lo internacional al adaptar una carta, real, escrita durante la primera guerra de Iraq por un marine norteamericano; y Orgasmómetro

(*Makoki* 2ª Etapa, n.º 29, 1992), historieta de humor armada como galería de rostros, en primer plano y a uno por viñeta, tan expresivos como los extravagantes villanos de *Dick Tracy*, que ejemplifica una serie de obras de corte similar realizadas en ese periodo.

Tras el furor creativo comprendido entre 1987 y 1992, la producción de Martí se reduce drásticamente, levantando un retiro voluntario interrumpido con escasas reapariciones que *Atajos* recoge casi en su totalidad. Por un lado, dos entregas de la breve "Calvario Hills", realizada con vistas al mercado alternativo norteamericano y que aquí se han podido leer en *Nosotros Somos los Muertos* y, más recientemente, *La Cruda*. En ellas Martí viaja a la crónica negra propia del imaginario *made in USA*. Por otro lado, "Mal de ojo" (*El Víbora*, n.º 267, 2002) y "El hijo del Cid" (*El Víbora*, n.º 290, 2004) regresan a la España negra con iconografías celtibéricas —toreros, santos incorruptos, gastronomías regionales—, humor extravagante y un surrealismo que mira a Luis Buñuel.

Atajos es un intenso recorrido panorámico por la obra de Martí que evidencia lo merecido de su reivindicación como uno de nuestros mejores autores, o, en cita coloquial del teórico Santiago García, "el puto amo de la generación que fundó *El Víbora*". La única pega es que deja con ganas de más y constata la urgencia de una recuperación integral de su obra más dispersa o desaparecida de las librerías. Al fin y al cabo no es tanta y aún guarda numerosos tesoros.

DANIEL AUSENTE

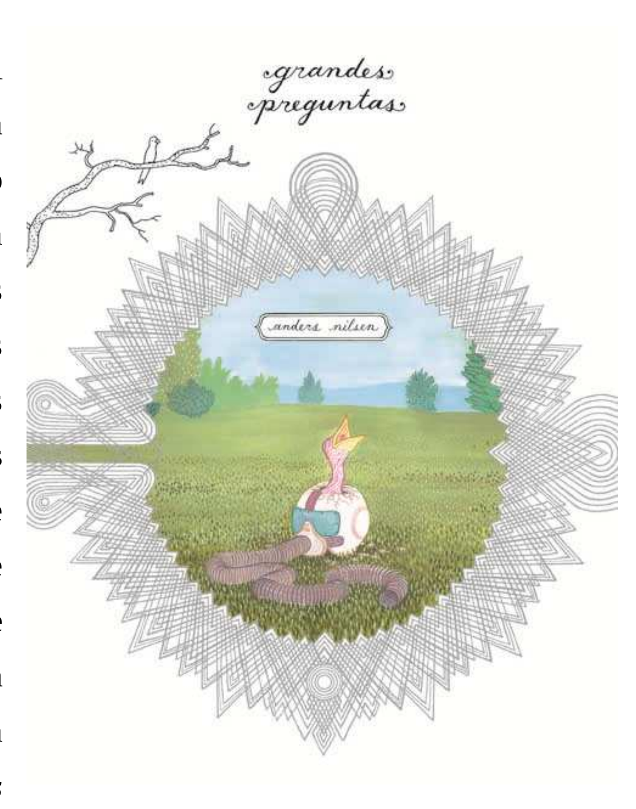
Daniel Ausente es un honesto padre de familia que mantiene una doble vida como investigador de la cultura pop más abisal y sumergida. Enmascarado, escondido bajo seudónimos y con El Blog Ausente *como centro de operaciones. Miembro del equipo que realiza el videoblog* Reflexiones de Repronto *y del alocado show* Trash Entre Amigos, *su rastro se puede encontrar en lugares tan dispares como* Mondo Brutto, El Butano Popular, Rockdelux, 2000 Maníacos, Tentacles *o el programa radiofónico* Cabaret Elèctric *de IcatFM. Ha participado en diversos libros corales (*La Nueva Risa, Ven y Mira, Supercómic*) y es autor de* Black Super Power, *ensayo dedicado a la evolución de los héroes de raza negra en la cultura popular.*

Grandes Preguntas

Anders Nilsen

Sins Entido / Fulgencio Pimentel, 2013

GORRIONES Y CONEJOS



Sins Entido y Fulgencio Pimentel publicaron en marzo de 2013 la traducción de *Big Questions*, el tebeo que Nilsen ha tardado quince años en terminar y que ocupa seiscientas páginas exactamente. Desde entonces se han escrito multitud de artículos hablando de él, de su extensión, de sus metáforas visuales y sus cisnes y de Nilsen y su vida. Ya hay muchos que lo consideran el tebeo más importante del año e incluso de la década. Así, sin exagerar. Dice Catalina Mejías, editora de Sins Entido, que *Grandes Preguntas* es casi como el *Esperando a Godot* del siglo XXI.

Más o menos desde abril llevo pensando en escribir algo sobre dicho mamotreto en apariencia delicado (cubiertas blancas y blandas, encuadernación en rústica, cosida, en unos cuarenta librillos), en blanco y negro y con una extensión abrumadora que hace que te pienses dos veces lo de llevártelo a casa. Pero no es fácil. El *Big Questions* es una enormidad llena de caminos y posibilidades infinitas dependiendo de cómo, cuándo y quién lo lea y, dadas las múltiples relecturas que he hecho desde entonces, ya estoy perdida dentro, entre una pradera y una cueva llena de plumas de gorrión.

La culpa es de los conejos. Yo no he leído *Esperando a Godot*. Pero sí una novela que se titula *La Colina de Watership*, escrita en 1972, y cuyos protagonistas son un grupo de conejos que tienen mucho que ver con los gorriones de Anders Nilsen.

Los conejos salieron de la cabeza de un señor llamado Richard Adams cuando tenía que llevar a sus hijas en coche a través de la campiña inglesa donde se crio. A los conejos debían de sucederles cientos de aventuras apasionantes porque, en un momento dado, las niñas pidieron a Richard que escribiera sobre ellos, para que no quedasen olvidados, para que otros niños pudieran disfrutar las mismas sensaciones.

Adams así lo hizo, escribió *Watership Down* y ganó un montón de premios hasta convertirse en un clásico de la literatura juvenil británica. Y ya sabemos cómo son los ingleses con la literatura juvenil. *Watership Down* no es moco de pavo y es que, si echas un vistazo a las imágenes de la adaptación cinematográfica que se hizo en 1978, te darás cuenta de que hay algo bastante siniestro en esos conejos. Algo sobrenatural.

Los conejos de Adams y los gorriones de Nilsen son parientes lejanos. Su comportamiento está humanizado únicamente hasta cierto punto, conservando sus aptitudes animales, su instinto e intuición, pero también sus hándicaps de memoria y entendimiento, trasladados a nuestra manera de entenderlos a través de metáforas visuales, sueños y mitología.

Algo muy similar fluye entre *Watership Down* y el lugar donde se suceden los acontecimientos del tebeo de Nilsen. Algo que las conecta en la mente del lector y que me lleva a preguntarme si alguna vez Nilsen leyó el libro de Adams. Aunque es perfectamente posible, todavía no he encontrado ninguna referencia que lo confirme. El proceso de *Grandes Preguntas* ha sido extremadamente orgánico. Poco a poco Nilsen fue autoeditando librillos en los que se sucedían escenas entre gorriones que fue poblando de imágenes que le abordaban (la avioneta, la casa, el idiota) y dotando de coherencia hasta convertirse en su trabajo más "convencional" en el sentido narrativo. Esta manera orgánica del fluir de imágenes no está tan distanciada de cualquier otro

proceso creativo que provenga de una chispa incendiaria que en algún momento lanza la idea primigenia de lo que al final se convierte en una obra que terminará por suceder a cada autor. Como sucedió con Adams.

La premisa inicial de las dos obras es bastante semejante. Una amenaza de origen humano e incomprensible para los animales se cierne sobre el lugar en el que habitan. En el caso de los conejos, la urbanización de su territorio. En el de los gorriones, la aparición de una bomba y el posterior aterrizaje forzoso de una avioneta. En ambas se plantea una emigración que en el primer caso se consumará y en el segundo se olvidará debido a los acontecimientos.

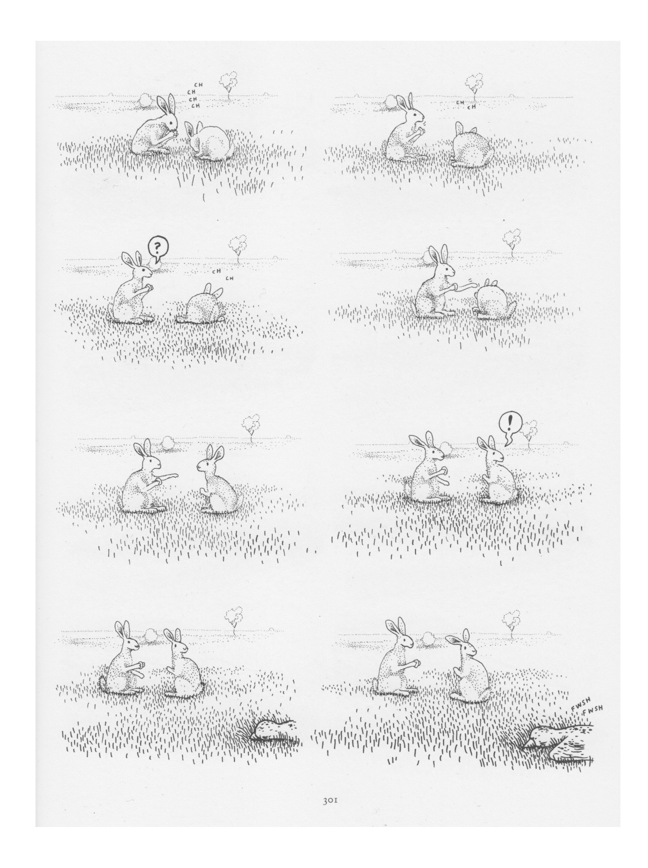


Anders Nilsen

La manera de interactuar de los animales con los elementos ajenos a ellos en ambos casos no está exenta de especulación, misterio y trascendencia. Toda una

mitología con nombres y apellidos persigue a los conejos de Watership Down cuando se juntan a escuchar las historias sobre El-ahrairah, el héroe de la mitología conejil que inventó Adams y que inspiraría a George Lucas para concebir *La Guerra de las Galaxias*.

En *Grandes Preguntas*, los humanos son para los gorriones una suerte de dioses incomprensibles sobre los que especular pero, para el lector, son unos animales más de la historia y tanto sus ires y venires como sus sueños forman parte de la historia. Precisamente los sueños del piloto en el tebeo de Nilsen, o las visiones de una de las gorrionas, recuerdan a los sueños constantes y premonitorios de Quinto, uno de los conejos protagonistas de *Watership Down*.



Conejos en *Grandes Preguntas*. ¿guiño, guiño, codazo?

También hay unos cuantos logros casi humanos que alcanzan en sendas historias bien en grupo o bien en solitario, los animales (atravesar ríos, almacenar comida) y las peleas… las peleas descarnadas y espeluznantes de los conejos en *Watership Down* junto a ese aletear violento de los cuervos en *Big Questions*. Violencia animal y belleza por todas partes.

Las comparaciones entre los dos libros son cientos, os recomiendo su lectura para descubrir lo que, a mi entender o a mi soñar, se trata del mismo idéntico universo pero tan distante en el tiempo, en el espacio y en la forma que ambos trabajos comparten.

MIREIA PÉREZ

Mireia Pérez (Valencia, 1984) es librera y dibujante de cómics. Forma parte del colectivo Ultrarradio y ha participado en fanzines como Colibrí *o* ¡Caramba!, *y en publicaciones on line como* El Estafador *y* Caniculadas. *Su primer cómic,* La muchacha salvaje: Nómada, *ganó el premio de novela gráfica Fnac / Sins Entido de 2011. También escribe regularmente sobre cómic en la web* librodenotas.com.

Panorama: la novela gráfica española hoy

VVAA; coordinado por Santiago García

Astiberri, 2013





Hay dos modos de abordar e intentar explicar un artefacto como *Panorama. La novela gráfica española hoy* (en adelante, *Panorama*). El libro, una exquisitez de edición merced al mimo de la editorial vasca Astiberri dotado de una portada maravillosa de Javier Olivares, es una compilación de veintiocho historietas breves, casi todas ellas inéditas (las excepciones son Max y Paco Roca, la de aquel publicada en Alemania en el libro *Slow*, en 2008, y la de Roca en *El País Semanal* en 2012), creadas por una treintena de autores nacionales de cómic. Desde esta perspectiva podemos entender la obra como una versión íbera de *MOME*, la antología norteamericana de nuevos autores (Fantagraphics, 2005-2011) o como *The Best American Comics*, donde un autor coordina la cita de varias muestras de cómic de la añada (Houghton Mifflin Harcourt, 2006-2012).

Desde esta mirada a lo que es el contenido estricto de *Panorama* hay que comenzar la casa por su tejado y reconocer que el montante, fea palabra para hablar de arte y sensibilidad, es muy positivo. La variedad es radical, pasean por las páginas de la compilación autores tan opuestos como lo es Micharmut (clásico de la línea clara valenciana de los ochenta aún en activo) de Alfonso Zapico (último Premio Nacional del Cómic que inicia su carrera en pleno siglo XXI). Y entre ambos polos, un abanico de tonos y estilos espectacular en sí mismo, un tótum revolútum donde caben nombres consagrados y jóvenes autores de la era internet. ¿Esto es un panorama, como advierte

su título, del presente? Entonces el presente es rico, variado y libre, porque uno puede leer aquí casi, casi de todo. Una evidencia hay que se erige en aglutinante: el gran peso de lo autoral.

Si nos ponemos rígidos, recontamos y concedemos titularidad genérica a cada relato, podemos decir que domina la memoria personal y el costumbrismo, pero hay un ejemplo de cómic histórico (o intrahistórico) en Zapico, alguna incursión en la ciencia ficción (David Sánchez, Mireia Pérez o Gabriel Corbera), fantasía (Valenzuela, los onirismos de Max) y humor (Paco Alcázar, José Domingo, Carlos de Diego). También brevísimos ensayos, pensamiento y opinión, vertidos en historietas por Juanjo Sáez, Paco Roca o Marcos Prior. Incluso superhéroes de la mano de David Rubín. Pero realmente el cómic de Rubín, que precisamente cierra *Panorama*, no es exactamente género superheroico, sino la crítica mirada del autor gallego hacia el género (y la industria) de los superhéroes hoy. Ergo, ensayo, opinión personal. Lo mismo podemos decir de la mayoría de ejemplos. Álvaro Ortiz mezcla costumbrismo y *fantastique* macabro, Juaco Vizuete salta de género en género, entre el *mockumentary* y la ciencia ficción, Altarriba y Kim tiran de anécdota verídica para ribetear la hondura de *El arte de volar* (De Ponent, 2009) y prácticamente al final, en todos los ejemplos, queda una sensación: cada pequeña muestra que vierte aquí todo autor revela un mundo interior que, felizmente, se ha podido desarrollar sin problemas. Sin, diría, las restricciones de un mercado apretando por el flanco del formato o por el de lo argumental como reclamo de ventas.

Y esa variedad esconde joyas. “La casa del sol naciente” (Altarriba y Kim) es el comienzo tras un prólogo a doble página (de Juanjo Sáez). Y como inicio, resulta una verdadera osadía, por la profunda huella que deja tras la lectura. Un atrevimiento comenzar tan, tan alto. Se trata, como hemos señalado, de la narración de un relato verídico que es a la vez un bellísimo epílogo a *El arte de volar* y que llega a lo más hondo, tanto de aquella novela gráfica y su sentido más íntimo, como dentro del lector.

Hay otros momentos sobresalientes, como el delirante "Pasaje para Malta" de Carlos de Diego, que mezcla el drama de culebrón chusco con esa realidad paralela que convive en la nuestra y a la que hemos decidido bautizar Ikea. Su historieta es un despropósito descacharrante. En el otro extremo estaría otro momento importante del libro: la potencia de David Rubín en "La Demolición" (este hombre es artísticamente lo más parecido que hay a una bola de nieve cayendo en barrena con un corazón incandescente). "Una navidad en casa" es una belleza de Miguel Gallardo, que nos hace querer a la vida y la raza humana en general, mientras que "Mental", de David Sánchez, nos hará temer lo que puede esconder el animal racional en su cabeza. Ciencia ficción de poso inasible pero turbador, un trazo líquido que renueva la línea clara como concepto (pulso frío para emociones tibias y fangosas, limpio como una hoja de bisturí).

Y si esto fuese una competición, que no puede serlo porque no existe parangón para comparar, medir o decidir, no dudaría en señalar para el podio al artefacto más hilarante que me he echado a los ojos desde los tiempos de *La gran superproducción* (Jan, Bruguera, 1984). Como esto es una apreciación tan personal como verídica, no pienso justificarla, es la realidad, la mía. Hacía décadas que no me reía tanto con un cómic como con "Número 2 ha sido asesinado", de José Domingo, otro salto sin red mortal que borda el autor de *Aventuras de un oficinista japonés* (Bang Ediciones, 2011). Lo que en otras manos sería una simple gracieta es en Domingo una joya del humor. Como Eugenio con el chiste del búho, vamos. El arte de saberlo contar, y con salero. "Número 2" es una perfección coreográfica, algo así como una partida de *Tetris* impecable ejecutada con los ladrillos del lenguaje del cómic. No creo que pudiera hacerse una antología de la historieta patria sin que Domingo esté en ella, porque no creo que nadie, hoy por hoy, esté a su nivel aquí. Punto.

No todos los convidados a *Panorama* aciertan, es evidente. "Socartes-Madrid" de Rayco Pulido sin el complemento de su obra *Nela* (uno de los tebeos de 2013, por cierto, del que se habla en este mismo número), no puede ser entendido. Demuestra su enorme nivel de nuevo, sí, pero lo hace en una historia que se apoya en la lectura de su

última novela gráfica. Otros autores resultan simplemente correctos o previsibles, y otros se muestran personales pero naturalmente verdes (es lo duro de poner frente a un Max maestro a un emergente Irkus M. Zeberio, aunque su "Paranoia Prima" tenga en sí misma bastantes atractivos).

Y así hemos citado a un buen puñado de "panorámicos". Pero comentaba al inicio que *Panorama* debe abordarse de dos modos. Porque aquí hay un autor capital, aunque no dibuja una línea (porque no es dibujante) ni escribe una frase de cómic (aunque es guionista). Santiago García ha ejercido de director de orquesta y como tal tiene discurso, uno que impregna *Panorama* no como obra o conjunto de obras, sino como concepto. Un concepto importante y al que hay que atender necesariamente, para evaluar correctamente este tomo.

Entrevistado a propósito de la publicación del libro que coordina, dice García que "Estamos en un momento de transición a un nuevo modelo con un nuevo espacio, que es la librería general, y un nuevo público, que es el público casual adulto"[1]. También argumenta que

> La idea era presentar de una forma conjunta al público las propuestas de un grupo de dibujantes que están definiendo la época actual de la historieta en nuestro país. Hacer un frente común, por así decirlo, para que el público curioso que tal vez conozca a uno o dos de los historietistas actuales, pueda descubrir a muchos otros que tal vez también le interesen.[2]

Dos ideas poderosas: la industria está cambiando, y hay una "escena" autoral.

---

[1] USIETO, B. "Entrevista a Santiago García, *Panorama*, *Supercómic* y la situación de la historieta española hoy". 2013. Disponible *on line* en http://quienvigilaaldrender.blogspot.com.es/2013/04/entrevista-santiago-garcia-supercomic.html

[2] JIMÉNEZ, J. "*Panorama*, una imprescindible antología del cómic español contemporáneo". En RTVE.es. Entrevista. 2013. Disponible *on line* en http://www.rtve.es/noticias/20130527/panorama-imprescindible-antologia-del-comic-espanol-contemporaneo/672640.shtml

Desde este punto de vista, *Panorama* tiene algo de tesis personal, donde el coordinador aporta no tanto las conclusiones del estudio como el material que avoca a dichas conclusiones. Puede ser acusado de mirada sesgada pero el propio García argumenta en la introducción que este trabajo no mira a un todo, sino a una parte de la historieta actual. Decidir si es la primordial en el actual mercado o una minoritaria o de culto, será cosa del lector. Y ahí sí apuesta el coordinador. Apuesta por la idea de que este modelo de historieta está dinamizando y enriqueciendo. No una industria (la del entretenimiento de la que formó parte el cómic patrio, cuando fue el cine de los pobres, cuando no existían los videojuegos ni los canales temáticos y gratuitos en televisión), no un negocio *mass media* que no volverá a ser, sino un campo creativo. El "nuevo cómic de autor" se entiende así como una comunidad autoconsciente (un movimiento, por tanto, que no un estilo) que se mueve en un mercado nuevo buscando formas y puntos de venta renovadores. Una comunidad que además percibe que es el momento de expandirse hacia nuevos lectores, que llegan al cómic sin una herencia de coleccionismo ni de una tradición arraigada en su infancia alrededor de los tebeos.

Es, en cierto modo, arriesgado decidir que todos estos parámetros son algo más que intenciones, hoy por hoy. Podremos discutir dinámicas, y algunos hechos. Podemos advertir que el mercado de la librería especializada va a tener, por fin, ese sentido, el del comprador especializado, y que por otra parte hoy la libertad creativa espolea la imaginación de una hornada de autores. No una quinta, si atendemos a *Panorama* (edades muy diversas), sino a un grupo de autores que quizá entiendan el presente como lo expone García en el diseño de este proyecto. Un libro-contenedor de tantos estilos (gráficos, temáticos), enfoques y personalidades como autores aglutina.

Y para refrendar el espíritu de *Panorama*, Gerardo Vilches y Alberto García (dos de las firmas más activas en esto de la divulgación del cómic en la red, y Vilches, claro, culpable, como quien firma arriba, de este cuaderno) censan en un epílogo pertinente setenta y dos novelas gráficas en formato libro, en formato *comic-book* o en formato

álbum. Novelas gráficas de nombres propios que no entraron en un tomo donde el refrán, aquello del ser y el estar, se ajusta como un guante de seda forjado en hierro.

OCTAVIO BEARES

Octavio Beares comenzó a hacerse oír en la red con un nick*, tan tonto como otros muchos, pero por el que aún guarda cariño. A los pocos años decide olvidarse de ese Señor Punch y firma con su nombre real. Así, se le ha podido leer en sus dos identidades por diversos proyectos, autogestionados o de terceros. Su blog personal (en activo desde 2005) es* El Octavio Pasajero*, su blog sobre tebeos,* Serie de Viñetas*. Mantiene otro más sobre* The Sandman *al que promete dar continuidad, algún día de estos. Y además se ha prodigado por medios varios, de la revista on line* Viñeta en Palabras *a la web cultural* Culturamas*, pasando por* Rockdelux *o el diario* Faro de Vigo*, donde hace una sección más o menos periódica sobre historieta desde 2009. Le gusta la música alternativa y el* post hardcore*, aunque sabe que ya no tiene edad.*

Ahora se alía con un guerrero cósmico para dirigir CuCo, Cuadernos de cómic*, y ya no se alimenta más que por sonda venosa.*

Fraction

Shintaro Kago

EDT, 2013



Si en 2012 hubo un autor que impactara en el mercado español, ese fue Shintaro Kago. *Reproducción por mitosis y otras historias* (EDT, 2012) irrumpió con una fuerza infrecuente, y atrajo casi de inmediato la atención de críticos y, a juzgar por la presteza con la que EDT saca nuevos tomos con su material, también del público. Sin embargo, los siguientes libros con historias de Kago no parecen haber despertado el mismo entusiasmo, en parte posiblemente por la frecuencia con la que aparecen, pero también porque en *Reproducción*…, por lo visto hasta ahora, ha resultado encontrarse lo mejor y más revolucionario de su producción.

Lo que hace Kago suele encuadrarse dentro del *ero guro*, cuya traducción aproximada sería "erótico grotesco". Es un género específicamente japonés que Alberto García Marcos define como uno en "donde el erotismo se fusiona con la decadencia física, la mutilación, la violencia y distintas parafilias que incluyen la zoofilia, la necrofilia o la coprofagia".[1] Kago centra gran parte de sus energías en mostrar la profanación de los cuerpos humanos. Sin embargo más allá de la escatología, hay otra

[1] GARCÍA MARCOS, A. "Manual de uso: *Ero guro*". En *numerocero.es*. (2013), disponible *on line* en http://numerocero.es/literatura/articulo/manual-uso-ero-guro/1722

cuestión interesante: el daño sobre los cuerpos vivos a menudo es completamente irreal, y lejos de causar dolor o muerte, permite su modificación. Es algo que entronca con el *ciberpunk*, pero si en aquel el cuerpo se combinaba con la máquina, en las historias de Kago el cuerpo es la máquina. En "El secreto de Shikitei Rokuba" (*Cuaderno de masacres*, EDT, 2013) el cuerpo se puede cortar en fragmentos que luego son combinados con los de otras personas; en "Las cápsulas sorpresa de Sôbei" (*Ibíd.*), un puñado de jovencitas son convertidas en máquinas expendedoras de bolas con premios: la metáfora no podría ser más clara. En la mayor parte de sus mangas ese contenido extremo va acompañado de una experimentación formal igual de expeditiva. Aunque algunos tienden a diferenciar ambas facetas, en mi opinión están estrechamente unidas: la exploración de la carne es la exploración del medio, la degeneración de una refleja la del otro, y ambas son en realidad la representación visual de la ruina moral. Kago nos enfrenta a lo que no queremos ver y nos lleva a los límites de nuestros propios tabúes.

No ha habido desde Chris Ware ningún autor que haya ampliado tanto los límites de la experimentación, si bien Kago es deliberadamente más artificioso. La mayor parte de su repertorio se basa en una premisa básica: transformar lo extradiegético en diegético. Así, puede dotar de existencia *física* a los marcos de las viñetas o a los bocadillos, de forma que se convierten en elementos presentes en la realidad donde suceden las historias y pueden influir en ellas. En uno de los relatos más celebrados de Kago, "Génesis ciudadana" (*Reproducción por mitosis y otras historias*, EDT, 2012) las viñetas son edificios tridimensionales que van girando para mostrar la secuencia de acción. Habitualmente, estos experimentos tienden a degenerar, mutan descontrolados y terminan casi siempre en un fallo del sistema. Exactamente igual que pasa con los experimentos carnales que los personajes llevan a cabo.

Todo lo anterior está en *Fraction*, especialmente en la historia homónima, que abre el volumen. Su extensión y ambición eclipsan, quizás inmerecidamente, al resto de historias, más breves y en la línea de su producción habitual, sin sorpresas; pero no tengo más remedio que asumir esta injusticia y centrarme en la lectura de "Fraction".

A un nivel superficial “Fraction” es una típica historia de asesino en serie. pero pronto descubrimos que en realidad es, antes que eso, una obra de tesis en la que Kago quiere exponer muchas ideas sobre su trabajo; demasiadas. Las obras de tesis, creo, entrañan muchos riesgos, y no puedo decir que Kago los sortee todos.

En las primeras páginas la acción se centra en la trama de asesinatos, perpetrados por “el rebanador”, un chico que corta a sus víctimas por la mitad. En la previa de un asesinato, se descubre que es aficionado a las películas *gore*, e incluso va al cine a ver un film de Darío Argento. La posterior conversación sobre el género no viene demasiado a cuento, salvo si entendemos que ya desde el principio, y aunque sea a través de los personajes, Kago está reflexionando sobre su trabajo, en este caso sobre la influencia del cine occidental en el *ero guro*, que tan bien cartografió Jordi Costa.[12]

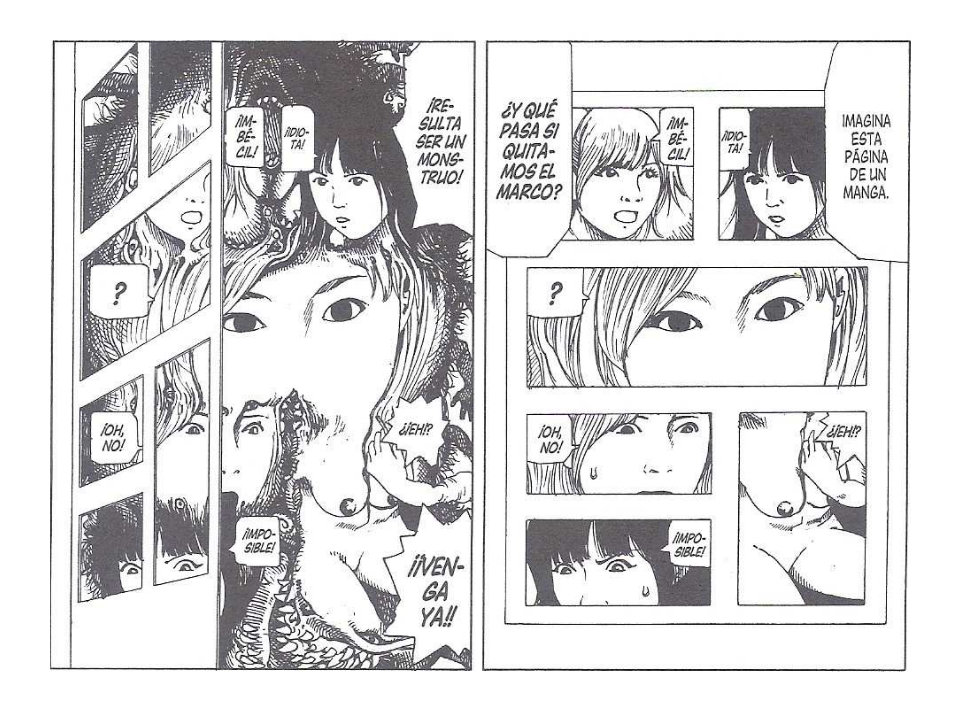
El segundo capítulo de “Fraction” supone su primera vuelta de tuerca: el propio Shintaro Kago aparece como protagonista, y habla con una amiga sobre el *ero guro* y reflexiona sobre el mercado editorial. Si la inclusión de esta opinión personal desconcierta —los peligros de las obras de tesis, decía—, la siguiente escena es aún más extraña: una divagación sobre el coleccionismo, para Kago un “trastorno” que él mismo sufre. “El coleccionismo es la ciencia que estudia el sentido de la existencia de las cosas” (p. 37). Podemos pensar que es algo superfluo, pero la insistencia en que está “trastornado” y busca sistematizar y dar sentido al mundo encaja perfectamente con lo que veremos más adelante, con su exploración formal y su modo de llevarla a cabo.

La trama de los asesinatos comienza a complicarse hasta el punto de que el protagonista cree estar perdiendo la cabeza. Pero lo importante lo descubrimos luego, durante una reunión entre Shintaro Kago y su editora: esta le habla de los crímenes, de manera que el lector comprende que ambas tramas suceden en el mismo *universo*. Kago se ha situado en el mismo nivel que la historia que narra. Revela a su editora que está

[2] COSTA, J. “Un zoom para Shintaro Kago”, en VV. AA. *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid, Errata Naturae, 2013, pp. 183-200.

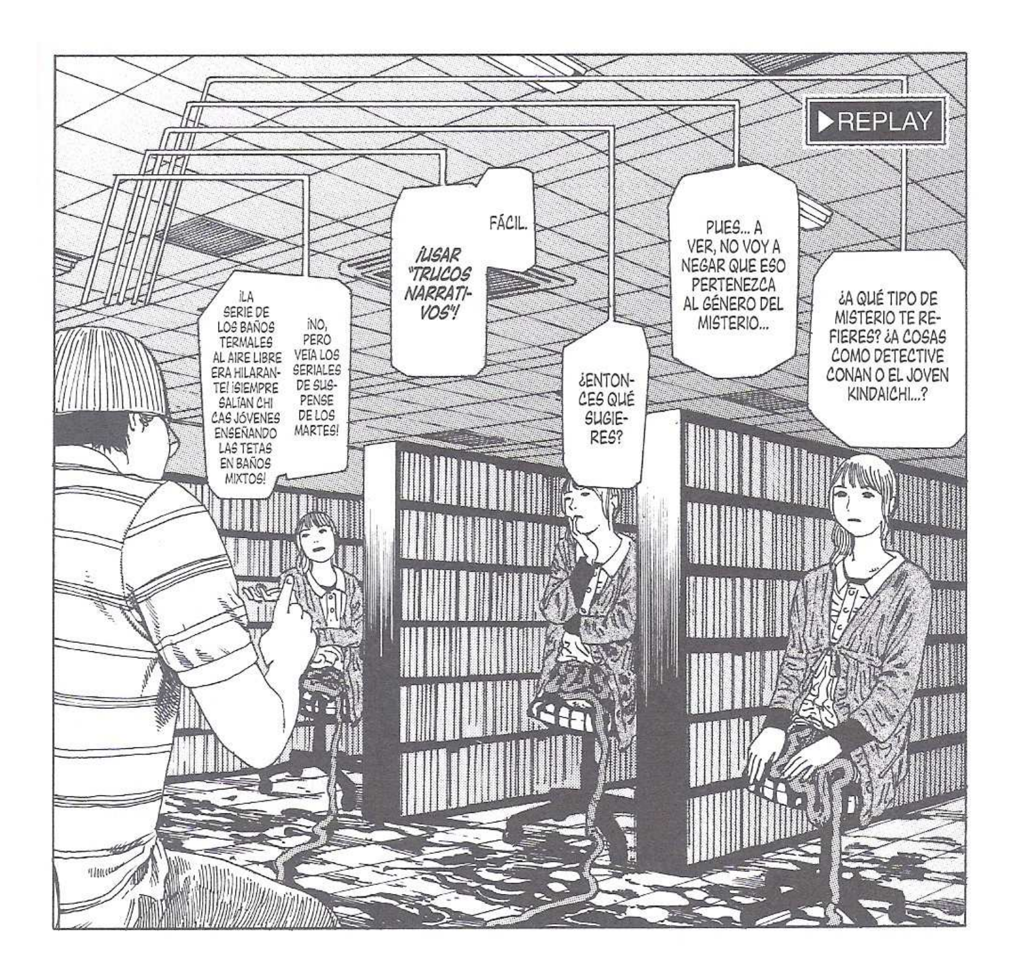
pensando en cambiar de género y escribir historias de misterio, empleando lo que llama “trucos narrativos”, que se emplearían para engañar al lector, como sucede en las novelas de misterio. “Se trata de usar técnicas de engaño basándose en ‘prejuicios’, ‘ideas preestablecidas’ y ‘predisposiciones’ de la gente” (p. 69). Es decir, que consiste en jugar con las expectativas del lector, en hacer que lo que se da por hecho no sea lo que parece. Resulta muy significativo que Kago no recurra al cine, lo que parece más obvio dada su naturaleza visual, sino a la literatura, e intente *traducir* el concepto de los trucos narrativos sin copiar su ejecución práctica.

A partir de entonces, Kago desarrolla su teoría de los trucos narrativos glosando muchos —demasiados— ejemplos: personajes que parecen en movimiento pero están quietos, escenas que parecen una cosa pero, al ampliar el plano, son otra, y de nuevo sus clásicos, aquellas jugadas formales que ya vimos en *Reproducción por mitosis y otras historias*: que tras la plantilla de viñetas haya una única imagen, de manera que modificar dicha rejilla afecte a lo que el lector ve, o que las dos dimensiones de la página sean tres, lo que afectaría, por ejemplo, a los bocadillos de diálogo.



“Fraction”. (p. 94, detalle, sentido de lectura oriental).

Hasta aquí, la exposición es forzada y excesivamente prolija, pero funciona. Y sirve para que Kago explique su tesis y racionalice de alguna forma lo que hace no solo en “Fraction”, sino en otras muchas historias. Pero aún falta una vuelta de tuerca más, la definitiva para hacer saltar por los aires todo el mecanismo de relojería por pura presión: resulta que Kago es el imitador del asesino en serie original, y ha matado a su editora y a sus dos hermanas, a las que ha cortado por la mitad y colocado en diferentes posturas para simular la conversación que acabamos de leer, cuyos globos, una vez ampliado el plano, vemos que apuntan todos a él con sus rabos.



“Fraction” (p. 102, detalle, sentido de lectura oriental).

Al mismo tiempo, en la historia del asesino, se descubre que en realidad tanto él como otros personajes que aparentemente habían muerto cortados por la mitad en

realidad carecen de piernas, sustituidas por otra persona también sin piernas, que anda sobre sus manos. Puede parecer extraño, pero si uno ha leído ya cosas de Kago sabe que no es, ni por asomo, lo más raro que se le ha ocurrido.

Por tanto Kago no solo ha empleado trucos narrativos en su historia de asesinatos, sino que convierte su exposición sobre el tema en una lección práctica. Así refuerza el metarrelato, pero posiblemente el resultado habría sido menos confuso si hubiera mantenido separadas la historia del asesino y la suya propia.

Basta volver a leer “Fraction” para percatarse de que nunca vemos las piernas del asesino, o que la editora, efectivamente, solo tiene tres posturas a partir de cierto momento, una por cadáver recolectado por Kago. Todo perfectamente encajado y medido para que funcione, como en esas novelas de misterio que cita, *a posteriori*, tras revelar los trucos. ¿qué necesidad hay entonces de explicar todos y cada uno de ellos en lugar de dejar que el lector los deduzca? ¿Por qué ese subrayado tosco, esas escenas de *replay* en las que vemos de nuevo momentos de la historia, pero esta vez con el truco desvelado? Parece como si Shintaro Kago no pudiera resistir la tentación de mostrarnos lo inteligente que ha sido, y hasta el último detalle de su intrincada obra de ingeniería. O, peor, como si no confiara en que sus lectores pudieran descifrarlos solos. A ese mismo temor parece responder la larga e innecesaria justificación sobre el absurdo derrotero que toma la historia del asesino en serie, llena de ejemplos para intentar que creamos que sería factible que dos tipos sin piernas se hicieran pasar por uno entero. ¿Por qué habrá pensado Kago que es necesario justificar la verosimilitud de esta historia y no la de otras con conclusiones aún más descabelladas? Es *ero guro*, y es Kago: estamos más que acostumbrados a la aparición de este tipo de motivos, nos gustan y los aceptamos, no porque pudieran suceder en nuestra realidad, sino porque encajan en la suya. Y dejan de funcionar en ella únicamente cuando intenta explicárnoslos con las reglas de la nuestra.

Solo Shintaro Kago podría haber intentado este triple salto mortal, de todas formas, y eso hay que tenerlo en cuenta. Y si se ha acabado estampando contra el suelo

no ha sido por falta de habilidad, sino por exceso de vanidad, o de desconfianza hacia el lector. Pero este fracaso dice más sobre su calidad como autor que algunos éxitos, o que las historias rutinarias que a veces hemos leído. Se nota que Kago *necesitaba* hacer esto, exponer a sus lectores una serie de cuestiones que tenía en la cabeza. El error ha estado en querer quitarse de golpe, en la misma historia, todas esas obsesiones sobre si su obra se está entendiendo. En querer hacer la obra de tesis definitiva. Quizás "Fraction" es un intento de volverse más accesible, algo que a juzgar por lo que dice su alter ego en la historia le preocupa. En cualquier caso, creo que ha conseguido precisamente el efecto contrario: con una obra así, Kago se consagra como un autor complicado y duro. Lo que no tiene nada de malo, en realidad.

GERARDO VILCHES

Gerardo Vilches es licenciado en Historia por la UCM y máster en Métodos y técnicas de investigación por la UNED. Escribe sobre cómics en su blog, The Watcher and the Tower, *y en* Entrecomics. *Colabora con* Rockdelux *y ha participado con varios textos en* Panorama: la novela gráfica española hoy *y en el monográfico sobre manga bizarro de la revista* Quimera*. Es autor de* Anatomía de un oficinista japonés. *Realiza su tesis doctoral sobre las revistas satíricas de la transición, y como le quedaba un poco de tiempo libre, no se le ocurrió otra cosa que montar junto a Octavio Beares esta revista que estás leyendo.*

La Hermandad de Historietistas del Gran Norte

Seth

Sins Entido, 2013



En el principio fue la ilustración. El marqués de Townshend dibujó un cuadernillo, con solo seis viñetas de acción secuencial, la primera historieta producida en Canadá, en el país que luego sería Canadá, impresa por un particular en 1760. Aún se conserva. Se guarda en el Archivo de la Hermandad de Historietistas del Gran Norte, a un par de horas de Green Valley, bajo el hielo.

En el principio fue la ilustración y se dibujaban caricaturas. El dibujo no es serio, ya lo saben ustedes, el dibujo es cosa de niños, que intentan no salirse de la raya, hay que dibujar para potenciar la motricidad fina, hay que abandonarlo por algo más grande cuando se crece: como la pintura, una cosa seria, arte del de verdad, como el de los del Grupo de los Siete, Johnston, McDonald, Lismer, Lawren Harris, que solo dibujaban por dibujar, entre cuadro y cuadro, algún diario de viaje, algún diario personal que nunca se editó porque no era relevante, lo de siempre, Gauguin también lo hacía, quién demonios va a querer publicar esto.

Pero en fin, fueron los pioneros de la historieta canadiense, mucho antes de que allá, en Dominion, surgiera la Hermandad de Historietistas del Gran Norte, con su retrato fundacional, su piedra rosa, su policía montada en la puerta, sus paredes llenas de obras de arte que no eran sino viñetas porque un dibujo colgado en un muro ya es arte, o lo parece… Mucho antes de que la Hermandad diera fe de la importancia cultural

de los tebeos. No solo de los tebeos: de la industria. Los juguetes. Los muñecos. Las vallas publicitarias. Los formatos propios de libros. El reconocimiento social. Ya no es así. Edad Dorada solo hay una. La primera.

En Dominion, un par de manzanas a la derecha en el cruce de King Street con Milverton Street, está el edificio de tres plantas de la Hermandad. No es el único. Tiene sedes en Montreal, Winnipeg y Toronto. Pero Seth nos muestra la de Dominion, porque es la suya, él es el socio número 650 desde 1989. Ya apenas va al club. De una de estas visitas nació este libro.

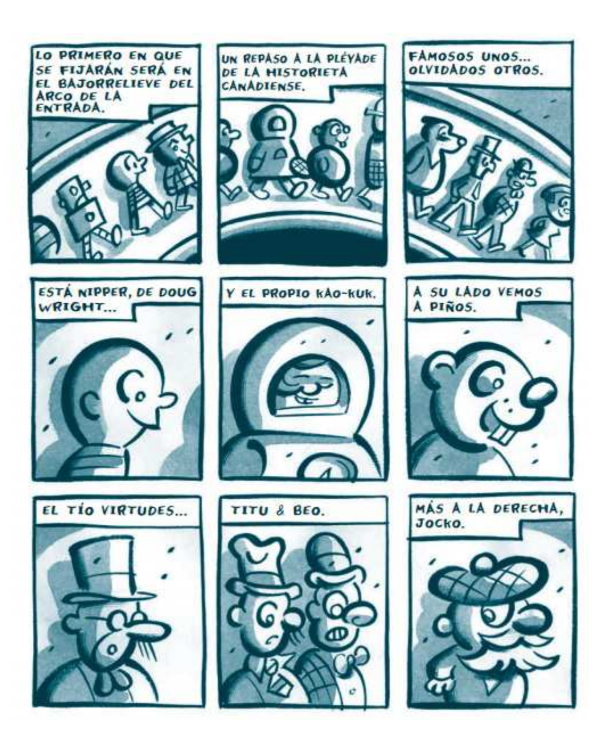


La G.N.B. doble C. (p. 21).

Y, está claro, por supuesto que está claro, que esto es un libro de historia, ¿no? Aquí están Harris y Lismer y Casson pintando los paisajes canadienses, los mismos paisajes canadienses que están colgados en AGO, la Art Gallery of Ontario, yo los he visto, los mismos que pintaban en Baie Saint Paul, en Quebec, para reivindicar el arte patrio, el arte que ya no habría de mirarse en Europa, y esa gente también hacía cómics

pero es normal que eso no haya trascendido porque lo importante, la obra que se estudia, es la pintura, que es arte, el cómic no es arte, es para niños, es para consumo personal, para un diario, para recordar lo que uno vio cuando no había acceso a la fotografía, un juego, garabatos.

Porque está claro que esto es historia, ¿no? Sí, por supuesto, aquí están Chester Brown y Doug Wright, estos dos son reales. Y George Feyer y Whalley, también, y Jimmy Frise. Y sale Bartleby Munn, pero a este no lo conozco. En fin, no es raro, el 99 por ciento de los españoles no sabe quién es A.Y. Jackson y bueno, tampoco hace falta saber quiénes son todos los dibujantes canadienses desde el siglo XVIII para leerse un cómic, ¿no?



La G.N.B. doble C. (p. 15).

Un lector siempre toma una decisión cuando se acerca a un texto: esto es real y me lo creo y lo asumo como real, como algo que verdaderamente pasó, esto no es real pero me lo voy a creer igualmente. Es la base de la estética de la recepción y del pacto ficcional.

Así que puedo creerme que este es un libro de historia. E intentar averiguar si existe alguna ciudad llamada Dominion en Canadá, que sí que existe y está en Manitoba (ah, pero si hubiéramos leído, solo si hubiéramos leído también *Wimbledon Green* y *George Sprott*, sabríamos que es una ciudad inventada y que pertenece a Ontario y si supiéramos más sobre Canadá conoceríamos que durante mucho tiempo, fines del XIX, principios del XX, su nombre formal fue *Dominion of Canada*). Y podríamos intentar averiguar también si alguna vez existió un dibujante llamado Bartleby Munn que creara en 1956 las aventuras de un astronauta esquimal y una publicación especializada llamada El taller de Pigskin en honor a Jimmy Frise y su Pigskin Peters de Birdseye Center… o cómo podría llegar alguien, después de más de dos jornadas de viaje, al Archivo de la Hermandad de Historietistas del Gran Norte.

No existe Green Valley. No hay un autobús escolar que te lleve allí. Tampoco existe Munn. Ni Yvette Mailloux. Posiblemente no exista casi ninguno de los demás y, por supuesto, tampoco hubo un pabellón dedicado al hombre y al tebeo en la Exposición Universal de 1967.

Esta es la historia de lo que debería haber sido, en cualquier país del mundo: unos dibujantes reconocidos como artistas, que ganan premios culturales, a los que citan a menudo en los periódicos y no esconden en una sección específica de un apartado minúsculo, para los que no se crean galardones propios de consolación, que generan dinero como industria y a los que los gobernantes, la administración pública, apoyan verdaderamente. Esto es lo que debería haber sido: lo que debería ser y no fue ni es, si la historieta tuviera su lugar.

Los lugares (la dimensión mental del reconocimiento, la posición social en la que se inscribe uno) se construyen con espacios físicos, con convenciones, desde la cuna: un museo, la crítica especializada, la prensa, la labor de otras instituciones (como la National Film Board y los documentales sobre los dibujantes de viñetas que, según Seth, veían todos los niños en el colegio), la publicidad, el merchandising.

Ya no hay nada de eso. Ahora cierran las librerías especializadas (Villa Comic, The Comic Bag, Comicópolis) y no aparece ningún espacio propio o no se colonizan otros, aunque, bueno. *Aunque quizá veamos un nuevo amanecer. Tal vez todo esto de la "novela gráfica" funcione*.

Es hermosa, nostálgica y profundamente triste la manera en la que Seth habla del mercado, de la incertidumbre, del propio reconocimiento social. *Sí, el cómic siempre ha gustado en Canadá. Pero no se respetaba más a los dibujantes que en el resto de países. Todo puro embuste… perdón. No había ni vallas de personajes de tebeos… ni ningún periódico se volvía loco por citarlos, la verdad*.

Y es también hermosa, y nostálgica, la manera en la que Seth habla de los cómics que debería haber leído mientras crecía. Cómo describe los formatos: los libros calderilla, de 200 páginas, una viñeta por página, cuadrados y gordos; los *beenes*, tebeos en blanco y negro —no, no busquen información: no la hay—; las tiras de prensa escrita; las historietas en los chicles y las máquinas de bolas con las que crecía cualquier niño. Y las recientes publicaciones en pasta dura de 100 páginas, de cómics experimentales. Cómo describe los temas (y su evolución, por cierto, desde las caricaturas que a nadie interesaban hasta los superhéroes o el costumbrismo o la evolución de la sociedad rural a la sociedad urbana y el análisis de personajes). Cómo se fija en la labor que debería hacer la crítica especializada (investigar sobre los orígenes del cómic, especular sobre posibles finales, interpretarlo todo aunque las interpretaciones sean aberrantes, leer las historias desde el propio punto de vista) y cómo establece juicios de valor sobre el arte, porque es arte, que desplegaban sus compañeros, confrontando la realidad y la ficción: cuando habla de Sam Middlesex, y no hay ningún autor de cómics que se llame así, dice: "Junto a Chester Brown, probablemente el mejor dibujante de Canadá". Y eso, al fin, es un juicio generoso hacia un amigo. Lo mismo —pero eso solo lo sabemos si conocemos a Seth— que los múltiples guiños a su propia labor como diseñador de las publicaciones de los Peanuts o de Wright. En este libro de otros libros, Seth es uno y es todos. Es el dibujante profuso

en detalles, es el caricaturesco, la mujer obsesionada con las caras y las sombras, el que retrata la naturaleza como si fuera Bernard Reaumé y el que imita el estilo de dibujo del propio Wright en *Nipper*.

Hay nostalgia, sí. Pero no hay pasado. A Seth no le interesa el pasado. El pasado (el pasado *temporal*) es solo un escenario para lo que podría haber sido y no fue y, quizá, una explicación del presente, de lo que podría ocurrir a partir de ahora (con la novela gráfica, que parece que funciona, cosas más raras se han visto) y, conforme a ese mundo imaginario, que parece real y que se mezcla con lo real, pero que no lo es, ha construido su propio universo. Uno lee a Seth y sabe que se va a adentrar ahí. En ese hipotético mundo de posibilidades. Buscar a los dibujantes que fueron, y a los que podrían haber sido, es también una manera de tener un marco teórico propio, una historia, una tradición. Porque el arte no es arte sin tradición. Y la tradición histórica del cómic se está construyendo justo ahora.

Este cómic podría ser leído, también, como un ensayo. Otros han creado libros ficticios. Lo hizo Borges, lo hizo Lovecraft, lo hicieron Tolkien, Stanislaw Lem, Robert Bloch, Asimov, Calvino. Se hace desde Rabelais. Es uno de los juegos más hermosos de la literatura. Libros inexistentes e interrumpidos, tratados mágicos, enciclopedias, muchos de los cuales fueron contemplados como verdad. El ejemplo real más conocido es la *Cyclopedia of American Biography*, que publicó Appleton en el siglo XIX y que servía de consulta hasta que veinte años después se demostró que muchas de las biografías que incluía eran completamente falsas. Si Seth no hubiera publicado *La Hermandad de Historietistas del Gran Norte* en el siglo XXI, con toda esa información al alcance de un clic, posiblemente yo estaría buscando las aventuras de un astronauta esquimal vestido de modo estrafalario para rememorar lo que ocurría en mi infancia, cuando los personajes se morían, o cambiaban de bando, o aparecían en universos paralelos, pero todo seguía igual.

OLGA AYUSO

Conspiraciones

José Domingo

Astiberri, 2013



La condición humorística de la parodia jamás debe obviar que su práctica es un arte. Más allá de que las haya buenas o malas, existen muchos tipos de parodia, entre ellas aquellas que sin dejar de ironizar sobre el tema, género o autor escogido, trascienden esa voluntad de hacer gracia —o incluso derribar— con algo más o menos serio para convertirse en obras destacables dentro de esa misma materia objeto. Esa es una buena pista —aunque no la única— para separar el grano de la paja, la parodia apreciable de la ridícula. Bajo la luz de los géneros narrativos esa cualidad se puede vislumbrar muy bien. Así, por ejemplo, la película *El baile de los vampiros* (Roman Polansky, 1967) desmenuza con tremenda comicidad el cine de vampiros gótico, en especial el que realizaba entonces la productora británica Hammer, pero esa voluntad no impide que se trate de una de las mejores películas de vampiros de la historia, además de ser, paradójicamente, muy respetuosa con los códigos de ese subgénero fantástico concreto. Lo mismo sucede, por citar otro título, con *Zombies Party* (Edgar Wright, 2004)[1], una excelente contribución a la filmografía zombi más allá de aplicar el bisturí del humor británico a los tópicos de nuestro monstruo más contemporáneo. Desde este punto de vista,

[1] Ingrato título español del original *Shaun of the Dead*.

debemos incluir *Conspiraciones* de José Domingo en el selecto grupo de las parodias que sin perder su ánimo de burla hilarante —o hiriente— puede recomendarse como competente guía breve de las temáticas conspirativas.

José Domingo nos deslumbró a todos con su portentoso arte en *Aventuras de un oficinista japonés* (Bang, 2011); tanto que obtuvo el premio a la mejor obra de autor español en el Saló del Còmic de 2012, en uno de esos casos en los que el galardón resulta estimulante por señalar una divergencia exquisita del mínimo común denominador. Resulta muy curioso que tras tan rotundo éxito, su siguiente obra larga sea, en apariencia física, tan distante. Del tamaño XL del oficinista japonés pasamos a un formato mucho más pequeño[2]; de hecho, *Conspiraciones* viene a tener las medidas de una sola de las viñetas del anterior, que además estaban llenas de detalles. También se trataba de una obra absolutamente visual y sin textos —muy brillante en ese aspecto, en la que toda viñeta se rige por su continuidad de plano y tiempo con la que la precede— mientras que aquí debe desarrollar el discurso oral del, por otro lado peculiar, narrador.

Pueden anotarse más contrastes —como saltar de lo multicolor al exclusivo uso de encarnado suave, fucsia y gris— pero en realidad trazarlos resulta engañoso. El imparable dinamismo visual de *Aventuras de un oficinista japonés* sigue presente porque su autor tiene un talento increíble para ello, y *Conspiraciones* es muy generoso en su exacta captura del movimiento. En muchas ocasiones se ayuda de líneas de flujo, flechas o diagramas, que es algo que personalmente me gusta mucho, y más cuando se combinan con símbolos o iconos gráficos. Es curioso porque en España contamos con algunos de maestros en el uso de este tipo de recursos visuales, como Manel Fontdevila o el Martí Riera de la etapa *Doctor Vértigo*, a los que el autor de *Conspiraciones* añade su personal estilo caricaturesco o *cartoon* muy acorde con las tendencias de la

[2] Un formato que viene marcado por el diseño editorial de Astiberri para una nueva colección dedicada a las leyendas urbanas de la que *Conspiraciones* es carta de presentación, junto a la también destacable *Videojuegos* de David Sánchez. En lo personal, no puedo mirar con mayor interés y simpatía esta línea de la editorial bilbaína.

animación contemporánea que han hecho suyo el espíritu del cómic alternativo norteamericano. Por otro lado, también resulta equívoco hablar de mayor sencillez respecto al oficinista japonés porque las sesenta páginas de este cómic que no aparenta tenerlas dan para mucho y suponen una lectura muy rica y vitaminada.



Ejemplo del uso de línea de movimiento como guía visual de lectura.

José Domingo construye *Conspiraciones* a partir del relato, dirigido directamente al lector, del profesor Domenikus, paródico gurú de las teorías de la conspiración encapuchado como una especie de Unabomber[3] de verbo rapero, que desgrana, una a

[3] Solitario terrorista que con sus cartas bomba mantuvo en vilo la seguridad estadounidense durante más de una década. Autor de un manifiesto contra la sociedad industrial contemporánea, su retrato robot, con capucha, barba y gafas de sol, se incorporó con rapidez a la iconografía pop de los últimos años del siglo XX.

una, los grandes temas de la profusa literatura conspiranoica, llena de extremos ideológicos que ponen en cuestión la verdadera naturaleza de nuestra organización social con dudas más o menos razonables o del todo delirantes. Es ahí donde resulta brillante como parodia, ya que también sirve como guía breve pero competente, ejemplar en su síntesis de una materia tan proclive al caos, al mismo que tiempo que ofrece al aficionado jugosas referencias llenas de humor o momentos tan iluminados como cuando proclama que "*las orejas de ratón*[4] *son la nueva esvástica*". Es muy difícil desplegar el puzle de las conspiraciones con tanto orden y sencillez, tocando sus palos más importantes: sociedades secretas, simbologías subliminales, control social a través de la cultura popular y de consumo, química industrial o dominación reptiliana. José Domingo lo consigue al mismo tiempo que demuestra haber disfrutado por el camino.



El profesor Domenikus dirigiéndose al lector de *Conspiraciones*.

"El hombre es un animal que conspira", lo dijo Robert Anton Wilson, escritor y ensayista contracultural clave en estos temas, entre otras cosas porque colocó una de las primeras piedras del actual estado de la cuestión con la novela *The Illiminatus! Trilogy*,

[4] En referencia a Mickey Mouse.

escrita junto a Robert Shea en 1975.[5] Luego Umberto Eco se puso serio con su fascinante *El péndulo de Focault* (1988) y años más tarde el subgénero se convirtió en carne de explotación editorial con el *best-seller* de Dan Brown *El código Da Vinci*. A partir de este sencillo tronco de obras de ficción podemos construir un imposible entramado de obras que a menudo toman forma de ensayo de no ficción, fantasioso o fundamentado, que pone en cuestión todo centro de poder y suceso histórico, cuyo tono y discurso ha saltado del entorno de la prensa marginal a los grandes medios —tertulias televisivas incluidas— en un abanico tan grande que va de la enajenación de David Icke y sus reptilianos a la necesaria denuncia del capitalismo neoliberal desarrollada por Naomi Klein en *No Logo* y *La doctrina del shock*. El problema de las teorías de la conspiración es ese, que son tantas y tan dispares que hoy solo añaden ruido y confusión, sepultando verdades con charlatana superchería. Es saludable y necesario cuestionarse las verdaderas intenciones de los poderosos —y más en estos tiempos—, pero si se duda de todo entramos en el terreno de lo paranoico. Cualquier repaso a la historia del mundo occidental, por poner un ejemplo, nos muestra que alrededor de quien manda se teje un entramado de intrigas enfrentadas, destinadas unas a mantenerlo en el poder y otras a arrebatárselo para tomar su lugar. Y, en realidad, esa lucha por el control se realiza con bastante más luz y taquígrafos de la que se deduce de los contubernios conspiranoicos que con sus sectas secretas y reuniones de encapuchados se acercan más a las tramas de las viejas novelas pulp, quizá porque hay gente que opta por huir de la realidad dándole forma de fantasía pop. Por eso la perspectiva paródica, pero muy documentada, de José Domingo es la mejor forma de afrontar un tema tan enrevesado. Además de cerrar un círculo, porque *The Illuminatus! Trilogy* de Robert Anton Wilson, esa piedra fundacional de la materia conspirativa tal y como la entendemos hoy, también era una parodia anclada en el humor más o menos

[5] Genuino poliedro de la cultura popular y las teorías de la conspiración, es capaz de levantar deidades caóticas, anotar mensajes anarquistas en los *cartoons* de Bugs Bunny o fabular sobre la realidad de los entes extraterrestres creados por Lovecraft. Influencia evidente en la obra de Grant Morrison o Alan Moore, nunca ha sido publicada en castellano aunque se puede localizar por Internet una voluntariosa traducción argentina y amateur.

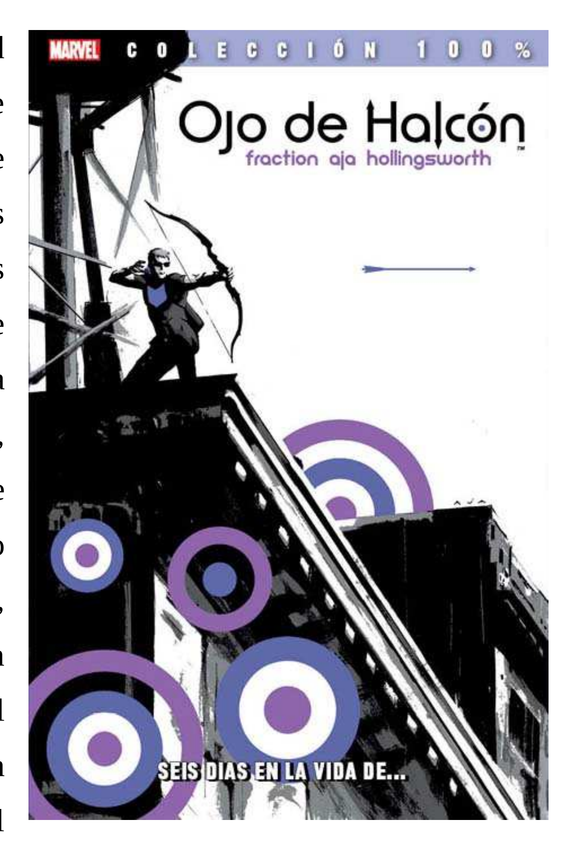
subterráneo. Al final, el profesor Domenikus, el protagonista del cómic, resulta ser un solitario activista del caos pero eso no le quita el acierto de dirigirse al lector tratándole de borrego. Es ahí donde se localiza la saludable carga subversiva de Conspiraciones.

DANIEL AUSENTE

Ojo de Halcón 1. Seis días en la vida de…

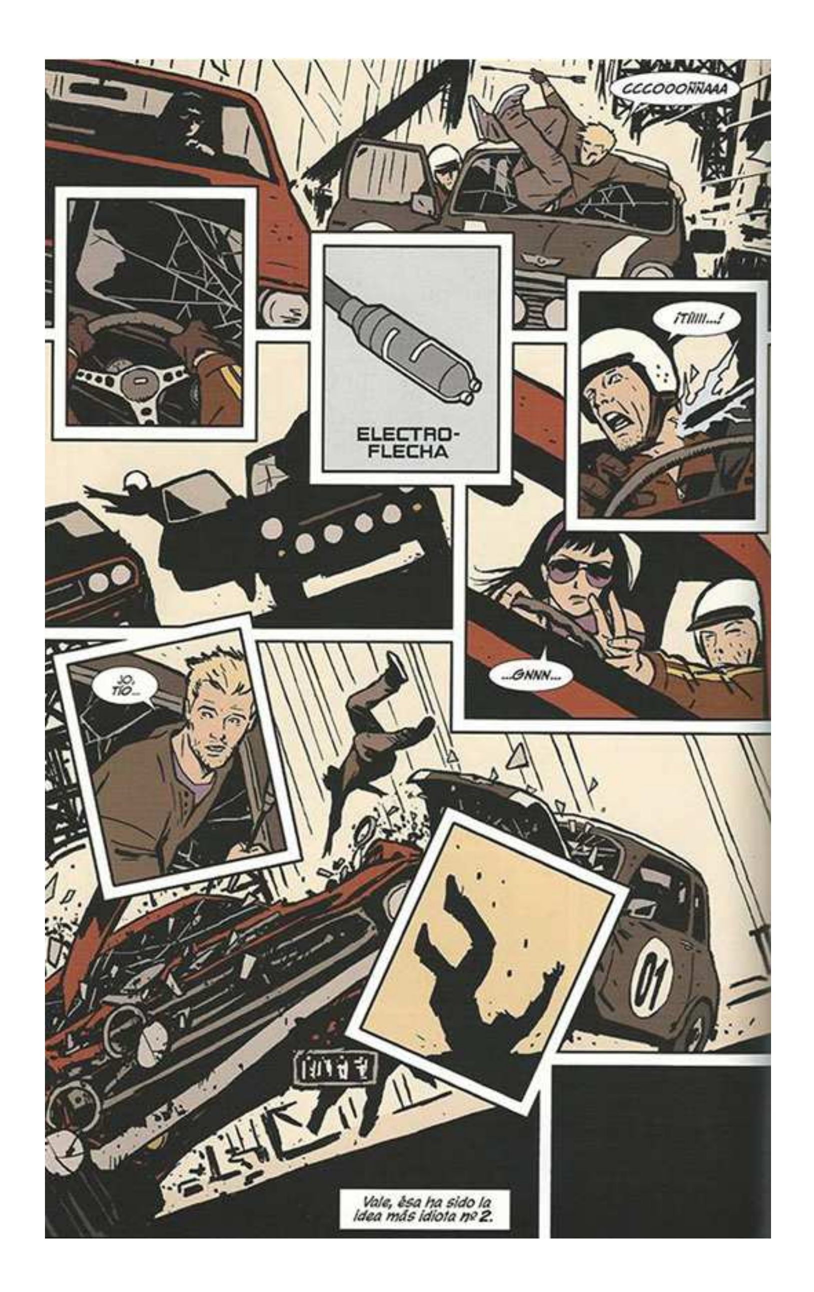
Matt Fraction, David Aja, Javier Pulido, Matt Hollingsworth.

Panini, 2013



Dos páginas bastan a Matt Fraction y David Aja para definir el tono de la nueva serie regular de *Ojo de Halcón* y diferenciarla de todo lo que se está haciendo en estos momentos en la industria de superhéroes americana. La primera, una *splash-page* que toma una imagen directamente de la película de *Los Vengadores* (*The Avengers*, 2012), que se estrenó apenas unos meses antes, que muestra a Ojo de Halcón con su nuevo uniforme, de nuevo sacado de la película, cayendo de espaldas desde la azotea de un edificio mientras dispara una flecha en el último momento. Acción trepidante sin duda. En la segunda el protagonista cae al vacío rebotando en los edificios hasta ir a parar al techo de un coche. Última viñeta de la página: Clint Barton hospitalizado con la mayor parte del cuerpo escayolada. Dos páginas por tanto en las que Fraction y Aja, esta suerte de equipo perfecto, parten del núcleo de lo que podría ser cualquier serie de Marvel para desvincularse inmediatamente de todas ellas. *Ojo de Halcón* viene a contarnos lo que los cómics —y las películas— de acción no nos cuentan. Es espectacular ver al héroe saltar de una azotea disparando a sus enemigos, pero después, ¿qué? Después cae. E igual ocurre con todo lo demás, qué hace Clint Barton cuando no está salvando el mundo junto a Los Vengadores. Principalmente salvar su propia vida, o al menos tratar de mantenerla en pie mientras hace lo único que sabe hacer, ser un héroe.

Ojo de Halcón no se centra pues en la faceta superheroica del arquero, no aparecerán el resto de héroes de la casa ni razas alienígenas invadiendo la Tierra. Por el contrario veremos a Clint Barton luchar contra rusos en chándal, participar en la barbacoa de su edificio en Navidad y tomar un taxi para volver a casa desde el hospital en donde ha tratado sus muchas heridas. Esto no la convierte en una serie aburrida. Hay acción. Mucha y de la buena. Alejándose de la espectacularidad que prima hoy en día en la industria, la acción de *Ojo de Halcón* huye de las grandes viñetas abarrotadas de personajes y vivos colores para decantarse por la sucesión de pequeñas viñetas con un cinética asombrosa con el punto de mira puesto en los detalles: en el dedo de Barton destensando la cuerda del arco, en la bala entrando en el agua, en la zapatilla golpeando la mandíbula. Una forma diferente de entender la acción que opta por detenerse en los movimientos de los personajes antes que en mostrar la panorámica del campo de batalla. El ritmo es probablemente uno de los factores clave del éxito de la serie compuesta en su mayoría por historias autoconclusivas (excepto el 4 y el 5 que forman una aventura independiente). Todos los números que contiene este tomo comienzan con una escena de acción acompañada de la frase "vale, esto pinta mal" que se ve cortada rápidamente para descubrir cómo ha acabado el protagonista en ese punto. Así, durante cada episodio la acción va y vuelve atrás en el tiempo alternando lo que está ocurriendo con lo que ya ha ocurrido de tal modo que nunca se pierde el ritmo del tebeo que va acelerándose cada vez más hasta llegar a su conclusión. A este respecto, el número 3 es uno de los mejores tebeos de superhéroes de los últimos años. En él, con un ritmo frenético, Fraction y Aja narran una persecución de un grupo de mafiosos a Clint Barton y Kate Bishop (una de las regulares de la serie junto a un sorprendente perro amante de la pizza) conduciendo un Dodge Challenger mientras el arquero enumera las nueve ideas idiotas que ha tenido ese día —y que involucran como en las historias más clásicas a una misteriosa pelirroja— que lo han llevado a ese punto, y exhibe sus flechas, cada cual con un ingenio más inverosímil, mientras hace uso de ellas sobre los Minis de carreras que los persiguen.



100% Marvel. Ojo de Halcón 1. Seis días en la vida de… (p. 60).

David Aja es el responsable del estilo visual de la serie. Del estilo con mayúsculas. No se trata solo del dibujo casi perfecto de Aja y de la increíble capacidad narrativa que despliega número tras número, sino del diseño con el que lo envuelve todo. Desde las portadas, opuestas a todo lo que uno puede encontrar en las librerías especializadas, siempre sobre fondo blanco y con diseños en base a tres colores que a su vez se repiten en los interiores gracias al excelente trabajo del colorista Matt

Hollingsworth, hasta las sorprendentes soluciones narrativas con las que asombra con cada número que pasa y que suponen toda una lección de cómo dibujar un tebeo. En cierto momento, Clint Barton se encuentra en su apartamento entrenando, Kate Bishop a su lado, hablando con él. Tres grandes viñetas alternadas con imágenes del objetivo nos muestran a Barton tensando el arco, con un plano cada vez más cerrado y cercano a sus ojos. Según nos cuentan las palabras de Fraction, el arquero calma sus músculos, desacelera su respiración, relaja su mano. Todo alrededor de Barton se ralentiza mientras él prepara el disparo lo que Aja muestra mediante una serie de catorce pequeñas viñetas que rodean la escena en las que Kate Bishop dice, a una letra por viñeta, "P U E S E S O E S L O M A S" mientras mueve casi imperceptiblemente su boca (Ilustración 2). *Ojo de Halcón* no se limita a contar qué pasa —en este caso cómo se ralentiza el tiempo alrededor de Barton cuando dispara— sino que lo muestra de la forma más gráfica posible. Y esta solo es la tercera página del segundo número. Aja es capaz de plantear una simple conversación telefónica con una naturalidad asombrosa a la vez que ofrece unas peleas realistas y efectivas. La baza que supone David Aja para la serie se rompe en los números 4 y 5 con la llegada de Javier Pulido para una historia de relleno. La historia, titulada "La cinta" supone una ruptura con algunas de las cosas que se estaban llevando a cabo en la serie, como los números autoconclusivos, la ambientación urbana o la ausencia de personajes populares. Pulido es un dibujante efectivo y con carácter propio, pero no puede evitar quedarse lejos del trabajo de Aja y aunque trate de seguir el tono y la estructura que ha impuesto este, la serie se resiente ligeramente con su incursión. En cualquier caso resulta acertada la elección de una historia alejada de lo que se está contando en la serie de modo que la historia principal quede siempre en manos de Fraction y Aja, ya que *Ojo de Halcón* es lo más cercano que la industria del superhéroe puede acercarse al cómic de autor y *Ojo de Halcón* es, sin duda, el tebeo de Matt Fraction y David Aja.



100% Marvel. Ojo de Halcón 1. Seis días en la vida de… (p. 27).

El trabajo de Aja a los lápices se ve potenciado por los guiones de Matt Fraction con quien ya entablara equipo en *El inmortal Puño de Hierro*. Fraction, a pesar de la etiqueta de guionista estrella que se le ha puesto, en parte debido a su inclusión en el grupo de Arquitectos de Marvel, es en el fondo un guionista de pequeñas series. Es en tebeos de personajes en los que mejor se mueve, alejándose de las grandes aventuras

con extensas ramificaciones y referencias. En *Ojo de Halcón* recubre la historia con su sentido del humor y libera su particular forma de escribir que convierte los gritos de una vecina a quien están desahuciando en “*(Algo que suena a español)*” y los titulares de un periódico en “TODO ES HORRIBLE ¡Dios, que alguien haga algo!”. Fraction capta a la perfección la esencia del personaje protagonista mostrando a un Clint Barton dolorido exterior e interiormente, incapaz de mantener relaciones sociales de forma adecuada y tratando de solucionar los problemas con los que se encuentra con la que probablemente sea la peor solución disponible —para evitar los desahucios en su edificio, compra el inmueble entero con lo cual ahora, todos los problemas y responsabilidades del bloque recaen sobre él— pero sobre todo ejerciendo de héroe aun sin quererlo. El guionista presenta a Barton como un personaje incapaz de sobrellevar sus propias emociones, sin las aptitudes necesarias para superar sus propios problemas —el afán que pone en salvar al perro en el primer número o su empeño en arreglar y mantener su viejo reproductor de DVD en vez de comprar uno nuevo en el sexto son ejemplos de su incapacidad para afrontar sus verdaderos problemas y su tendencia a derivarlos hacia otros aspectos de su vida—. Todas estas imperfecciones quedan perfectamente definidas en la interacción del personaje con el reparto de secundarios de la serie, encabezados por Kate Bishop y el resto de vecinos de su edificio que en el posterior tomo adquirirán un protagonismo superior.

El magnífico trabajo de todos los que hacen este tebeo posible ha conseguido no solo procurarle una buena cantidad de premios sino mantener la serie en las estanterías en un momento en el que es difícil sostener las ventas para cualquier serie que no lleve el nombre de un gran grupo/personaje en su título. A pesar de que en España se haya optado por la publicación en tomo de una serie que pide a gritos el formato comic—book, sin duda supone una cabecera obligada no solo para los lectores habituales del género sino para todo aquel que lo ha sido alguna vez y tenga dudas sobre si aún siguen existiendo buenos tebeos de superhéroes.

BORJA USIETO

Borja Usieto se sumergió por primera vez en internet con El Imaginario del Dr. Ender*, un blog de crítica cinematográfica que le dio el impulso necesario para comenzar en 2011* Quién Vigila al Dr. Ender*, blog de cómic que acoge desde el tebeo más independiente hasta la última creación de Marvel, y que lo ha llevado a colaborar con algunas de las principales webs especializadas del medio. También podéis seguirlo en Twitter en @DocEnder.*

Pulir

Nacho García

Fulgencio Pimentel, 2013

EL CAMINO DEL ARTISTA

Una noche con Nacho García

IMPORTANTE



Esto no es un artículo que hable sobre el trabajo de un artista en concreto. Es el relato de una experiencia nocturna en compañía de un artista, Nacho García, de cuya lectura algo se puede aprender si uno quiere. Si quieres leer un artículo sobre *Pulir* o una entrevista más didáctica, se han hecho varias y muy buenas y están colgadas por ahí. Echa un vistazo.

El caso es que ayer quedé con Nacho a las 22 horas en Callao. Me recogió y caminamos en dirección al bar Picnic, que reabría sus puertas después de las vacaciones de verano. Nacho venía de estar en la Barcelona del año ochenta y tres con una riñonera de cuero negro con su pin de Tom sin Jerry y yo llevaba su tebeo dentro del bolso. Si quedamos fue para hablar precisamente de eso, de *Pulir*, el libro que la editorial Fulgencio Pimentel le ha publicado hace unos pocos meses. Pero Nacho me dijo que no tenía muchas ganas de hablar de *Pulir*. Que ha sido un proceso duro, de recopilar material, de maquetar el

libro, de cambios de otros en la maqueta del libro, y luego, ya sabes, sacarlo y hacer eventos y esas cosas de publicar un libro y entrevistas, reseñas, críticas y que, de hecho, ahora mismo no quiere ni verlo. Me dijo que hasta el ejemplar que tiene en su casa lo tiene con el lomo hacia la pared.

Primero pensé que le comprendo. Yo solamente he publicado un libro y al principio es un trabajo duro y después, ya está hecho y lo miras pero no lo entiendes, no entiendes qué ha pasado. Y lo dejas estar, pero hablas mucho de él, y después pasa un año y lo vuelves a mirar y piensas que no está tan mal, incluso lo entiendes, y después, vuelve a pasar un poco más de tiempo y te das cuenta de que podrías haber hecho las cosas de otra manera y te arrepientes de algunas partes de la historia y en estas estaba cuando me di cuenta de que a Nacho no le va a pasar igual con *Pulir*. Porque *Pulir* no cuenta una historia.

Pulir es una recopilación de dibujos que Nacho tenía en carpetas en su casa o por ahí, ordenados de una manera caprichosa y maquetados con cariño, con gusto, con el buen hacer de Fulgencio Pimentel en un librazo hermoso y resistente. Con sus fajas a todo color, sus páginas de cortesía, sus manchas, sin líneas, su olor y su esencia multiplicada en ochocientos ejemplares únicos. Son un montón de dibujos que han sufrido una TRANSFORMACIÓN, que han dejado de ser piezas sueltas esparcidas en el espacio y en el tiempo para convertirse en un libro, en una OBRA. *Pulir* es la obra de Nacho. Es como entrar en una galería y descubrir la exposición que nunca se ha hecho. Puede ser leído de atrás a delante, por partes, puede no ser nunca acabado, y cuando Nacho dice que ahora mismo no quiere saber nada de *Pulir* se refiere al libro, claro. No a una historia que haya construido de la que ahora se arrepienta. También dice que lo ama. Y siempre se refiere a "EL LIBRO". El libro pesa, el libro le define, y eso es una putada.

A Nacho y a mí nos unen muchas cosas. Esto va a sonar fatal pero yo estoy convencida de que somos una suerte de almas gemelas o algo por el estilo. Los dos amamos la maquetación por encima de muchas cosas. Disfrutamos maquetando más

que dibujando o inventando historias. “No me pidas un dibujo, déjame maquetar el *HOLA*”. No me imaginaba que esto pudiera pasarle a alguien más. Pero hay más cosas. Está ese absurdo de estar dirigiéndote a alguna parte sin saber muy bien dónde y haber tropezado de golpe con los tebeos y ahora no saber qué hacer con tu vida tampoco. Es complicado. Se sufre mucho. En eso también estamos de acuerdo. Lo pasamos mal dibujando. No nos gusta necesariamente dibujar por placer. No somos de esa gente que llena libretas todos los días. Que entra en un bar o se va a un parque a dibujar. Gente que dibuja a otra gente, figuras, muros. No. No estamos dibujando TODO EL RATO. Eso nos parece una locura y una pérdida de tiempo. ¿Cómo se supone que tiene que ser un dibujante? En serio. Es una putada. Nadie nos lo ha dicho.



Nacho García sufre.

Así que hablando del sufrimiento y la pérdida del camino del artista ya llevábamos dos cervezas y me vino a la cabeza una imagen que ya me es recurrente: mi

visión —algo distorsionada— de la pirámide espiritual de la que habla Kandinsky en su libro De lo espiritual en el arte. Es la segunda vez que necesito explicarle a alguien esa teoría pero no la explico tan bien sin el libro delante. La vez anterior traté de explicarle lo de la pirámide espiritual a otro Nacho, a Nacho Vigalondo, y al final decidí dejarle el libro. No me lo ha devuelto. Así que estoy perdida. Pero lo intento.

El caso es que en la cima de la pirámide hay un hombre solo y esto es importante. Uno no puede dejar de crear, de imaginar, de pensar en cómo hacer SU COSA mejor. De cómo acercarse más a lo que uno entiende por perfección. Si echas un vistazo al *Pulir* podrás pensar que está lleno de garabatos, de dibujos de trazo MUY CHUNGO, de manchurrones y copias deformes de otros dibujos pero Nacho es un exquisito del diseño y la composición y no se conforma con cualquier cosa. “Yo no quería meter tantos dibujos. Pero ellos me obligaron. Era como la relación autor/editor a la inversa. Un autor que no quiere publicarlo todo y un editor que quiere meterlo todo. Hay algunas cosas que yo no habría metido en el libro”. El caso es que esa ambición, ese no tener bastante y no conformarse te aleja del resto de las personas. O eso pienso yo. Eso traté de explicarle.

Creo que ha llegado el momento y voy al baño pero decido sacar *Pulir* del bolso y dejarlo encima de la mesa. Vuelvo y Nacho lo está ojeando. Vamos a enfrentarnos a esto. Me señala unas páginas con unas viñetas a boli que se alejan un poco del estilo de las demás y me dice: “Mira, precisamente esto de aquí yo no quería publicarlo, es muy antiguo. No me gusta”. Le pido que vaya a por dos cervezas más mientras yo me leo las páginas y me parecen brutales y muy significativas y esenciales para comprender *Pulir* pero no solo eso, en una de las viñetas está escrita la palabra “pulir” como señalando precisamente un dibujo que debía repetir, reparar, mejorar. Y entiendo mejor el libro. Además son las páginas centrales. Le digo que está muy equivocado. Que esas páginas están bien dónde están y que se joda, porque es su obra y su obra está muy por encima de lo que es él y de lo que él quiera significar y punto. Y creo que lo entiende.



Tanto hablar de sufrimiento y aislarnos el uno en el otro nos está matando así que decidimos subir al piso de arriba a hacer un poco de compañía al dueño del bar que no es otro que Adrián López, que también es coleccionista y artista y claro, tengo que explicarle quién es Nacho (porque yo soy como tu amiga travesti que conoce y quiere presentar a todos y habla por los codos y luego no me soportáis pero me da igual, a quién le importa) y Adrián quiere ojear el libro (normal) y se sorprende mucho y ahora se lo quiere comprar. Esta escena llegó a repetirse tres veces en el bar. Pero espera, que después de Adrián llegó Amaral. Eva Amaral le pidió un cigarro a Nacho y salimos a fumar y yo quise enseñarle el libro también a ella y le encantó y hablamos de la industria cultural y, quién sabe, igual se lo compra. Y luego, cuando ya estábamos con el gintonic, entró uno de los parroquianos por excelencia del Picnic y también autor de un libro y otras muchas cosas, Alberto González Vázquez, de quien Nacho y yo somos

admiradores y POR SUPUESTO, le enseñé el libro de Nacho y nada más verlo la cara de Alberto se iluminó y dijo: “vaya tocho, es precioso” y lo ojeó, y le gustó mucho lo que vio y seguro que se lo compra también. Y toda esa gente que vimos tiene nombres que empiezan por A y ahora conocen *Pulir* y yo creo que fue una manera bonita de terminar nuestra visita al Picnic y buscar otro lugar donde seguir hablando lejos de tanto famoso local y de tanta puta endogamia.

Un jueves de agosto por la noche en Madrid tiene pocas opciones. La nuestra se llamaba Tempo II y para llegar había que subir por San Bernardo. Ya veníamos regocijándonos de lo cómodo que se está en los sofás forrados del Tempo II y en las virtudes de su camarero y pensando que íbamos a pedir cuando descubrimos que estaba cerrado y vaya bajón. Creo que la noche termina aquí y también el relato pero antes nos sentamos en la ventana del local cerrado, apoyados en la persiana a meditar y a tratar de sacar conclusiones sobre lo que iba a escribir sobre *Pulir* y fue entonces cuando, por la acera de enfrente, pasa un director de cine abatido por el cansancio de retirada a casa después de muchas horas de revisar efectos especiales para su última película y le hago venir y le presento al otro Nacho y me alegro de verle y se despide y, mierda, se me olvidó decirle que me devuelva el libro.

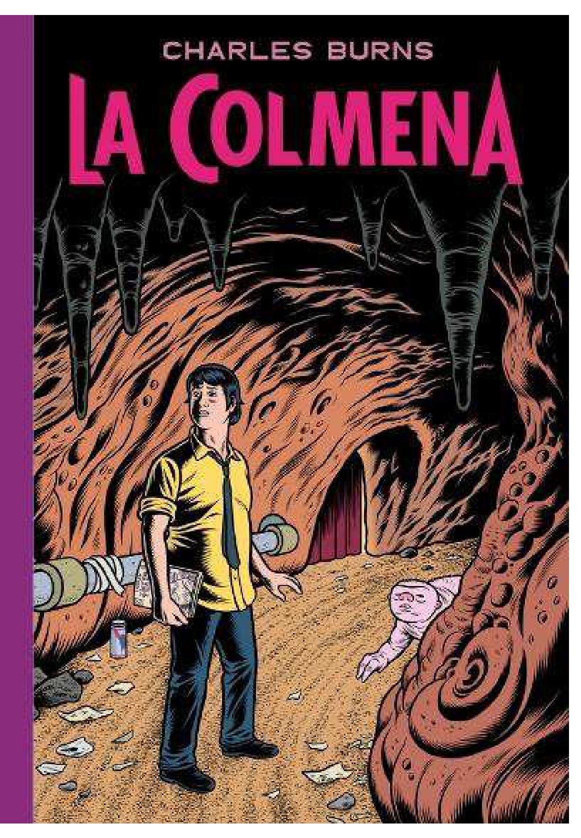
Ah, por cierto, dice Nacho García que os diga que *Pulir* os puede gustar o no. Esto era importante.

MIREIA PÉREZ

La colmena

Charles Burns

RH/Mondadori, 2013



Con la aparición del último cuadernillo de *Agujero Negro* en 2005, y más si cabe con su definitiva publicación en formato libro el mismo año, hubo cierto consenso en que nos encontrábamos ante la cumbre de Charles Burns, su autor. Burns no era entonces ningún recién llegado al mundo del cómic. Se había curtido durante los ochenta, era dueño de una personalidad consolidada y emparentada a los nombres propios de aquello que dio en llamarse la nueva carne y había creado, incluso, un personaje popular dentro del cómic *alternativo*, El Borbah. *Agujero Negro* refinaba su personalidad y depositaba todos sus signos estéticos y sus fijaciones autorales en una obra definitiva que ha quedado como piedra angular de la novela gráfica.

Por supuesto que cuando se anunció en 2011 la salida al mercado de *Tóxico*, su nuevo trabajo, había mucha expectación pero quizá pesaba esa idea, o prejuicio, de cima ya alcanzada. Burns tenía cuarenta años al iniciar *Agujero Negro* y cincuenta a su conclusión. Deberíamos entender que le queda mucho carrete, al dibujante de Washington, incluso tras culminar el largo recorrido de *Agujero Negro* (una obra que se extendió doce números y diez años). Que tras un trabajo mayúsculo cabe entender que todo lo aprendido puede sumar y seguir, en la carrera de un artista. Pero parece que en

un arte industrializado en exceso como es la historieta se vive rápido y se alcanza la meta temprano, para dejar paso a nuevos jóvenes que marquen nuevos tiempos. Quizá debamos comenzar a medir la vida artística de los creadores de cómic con parámetros más realistas, ya que, volviendo a nuestro caso, pensar que el cénit de un autor llega en la cuarentena es hipotecar media vida creativa a logros de juventud y primera madurez. *Tóxico* resultó aleccionador. Aportó nuevos discursos al sólido universo burnsiano, jugó metalingüísticamente a través de su formato, de álbum europeo, y traveseó con la iconografía del Tintín de Hergé, arrastrándola a otra notable influencia en Burns, William Burroughs. Además se atrevió a forzar su universo malsano, en vez de suavizarlo para llegar a más lectores por la vía fácil, creando una obra ciertamente turbadora. *Tóxico* cuenta la historia de un enamoramiento adolescente, cruzada por adicciones a fármacos que provocan sueños dentro de un paisaje que es un eco de la Interzona de *El almuerzo desnudo* (que el dibujante plasma con una estética “Escuela de Bruselas”). Y al modo de los prototípicos álbumes franceses de la historieta más clásica, el relato queda interrumpido emplazando al lector a un segundo volumen, el que ahora nos ocupa.

La Colmena, es su título, continúa la acción y redobla las bondades de *Tóxico*. Profundiza en los guiños y los juegos metalingüísticos de entonces evocando desde el “novelagrafismo” estadounidense la forma del álbum franco belga. Y mantiene un dominio palmario en el uso expresivo del color (algo que asombró en Tóxico porque el autor de *Burn Again* apenas había trabajado fuera del blanco y negro, en el campo de la historieta). Dentro de su trabajo para este cómic y el anterior, me fascina particularmente esa cualidad de desafío al modo clásico secuencial por la vía de lo cromático. Hablo de la utilización de una serie de viñetas recurrentes en las que la representación icónica se sustituye por la irrupción enigmática de colores planos. No son efectos esteticistas gratuitos, e incluso hay que advertir que ambos volúmenes se abren con sendas páginas donde tan solo “leemos” estas viñetas, lo que deja un poso oscuro y abismal que ya nos provoca, sí, cierto repelús antes incluso de adentrarnos en la obra.

En este sentido dicho empleo de un efecto abstracto es la apuesta de Burns por hacer que su obra destile sensaciones y estados anímicos antes que hechos. O donde lo que suceda antes y después de enfrentarnos con dichas viñetas sea moldeado por ellas mediante un recurso gráfico que se mira en el neoplasticismo de Piet Mondrian. Burns teoriza sobre las propiedades expresivas del pantone y las formas puras (y rectas) en un *work in progress* injerto en la narración de un cómic. Diversos colores planos combinados en viñetas iguales perfilando un estado de ánimo, en la acción y en el lector. Colores que en el caso de *Tóxico* y *La Colmena* van más allá de los primarios, el blanco y el negro tan queridos por Mondrian, porque esta irrupción de lo abstracto en una narración dota al color y las formas puras de una fuerza intencionadamente narrativa que va más allá de las teorías plásticas de los autores constructivistas. De hecho entre lo representativo y lo totalmente abstracto, hay intersecciones, viñetas que son cartela de texto, otras que ilustran perfiles, o esbozos de una representación (una nube en un cielo claro…). Y ciertamente, *La Colmena* y antes *Tóxico* son una narración y una complejísima historia.



En *La Colmena* los protagonistas, Dough y Sarah, progresan en su relación, que se mezcla en la realidad y en los sueños, dos universos que Burns se encarga de amalgamar

hasta que, página tras página, el lector no consigue discernir cuál de ambos es más determinante. Esto ya sucedía en *Tóxico,* pero aquí la frontera se desdibuja mucho más, y mejor. Burns trabaja en una nueva realidad, mezcla de la nuestra (un ambiente urbano, juvenil, setentero y artie, plagado de conciertos punk, *performances* y exposiciones de fotografía) y de una para-realidad, cincelada en sueños y en las alucinaciones provocadas por el consumo de drogas.

He hablado varias veces ya de arte. Arte abstracto que teoriza sobre el color, arte contemporáneo dentro de la ficción en forma de música, *performances* y fotografía, literatura citada y noveno arte homenajeado por Burns, tanto en estilo (línea clara) como en formato (álbum de *bande dessinée*). Es muy común citar como evidentes influencias en Burns, además de mentar una tradición historietística de la que abreva, al cine de David Lynch o David Cronenberg. Personalmente y sin negar lo evidente, que Burns es muy lynchiano y que se hermana con Cronenberg en su vertiente más genérica, la que practicó en los ochenta, observo en *La Colmena* muchos otros autores, citas, inspiraciones y guiños artísticos que lo hacen mucho más rico.

Por ejemplo el paisanaje humano siempre desolado pero contenido de la obra de Edward Hopper. Los rostros, el gesto que esconde emociones antes que evidenciarlas, el poso de desazón contenida, interiorizada, en las escenas más cotidianas del cómic, me evocan cuadros y estampas de incomunicación y turbación implosiva como *Habitación en Nueva York* o *Autómata*. Las páginas de la última obra del autor de "Big baby" son radiografías del *zeigeist* contemporáneo, como los cuadros del pintor norteamericano. Ambos son autores que analizan en su obra la realidad del sueño americano, y retratan el otro lado de esa supuesta sociedad del bienestar. En ambos, además, percibo la misma serenidad concluyente, derrotada. Cada uno de ellos, evidentemente, llega a conclusiones disímiles aunque en los dos casos desazonadoras. La tristeza inherente y despersonalizada de Hopper tiene un eco en los mundos interiores, personalísimos y siempre en búsqueda, perdidos y angustiados, de los adolescentes de *La Colmena*. Empero, si Hopper mira a su presente, el autor de cómics echa la vista atrás, utilizando

el pasado, los años setenta del siglo XX, para hablar de una era entera, que llega a nuestros días (porque nuestros días son consecuencia de aquellos).

Se puede pensar que mi teoría “hopperiana” no deja de ser una conjetura y no podré negarlo, pero hay en el seno de *La Colmena* pruebas irrefutables del conocimiento por parte de Burns del arte pictórico y su aplicación consciente, y debemos interpretarlas como contenido significativo dentro de la narración, no como mero guiño o cita resabida. Hablo de elecciones meditadísimas por parte del autor, que arrojan más discursos sobre la obra: en una página de *La Colmena* se pueden observar diferentes fotografías de Sarah (con ecos de la fotógrafa Diane Arbus), y hay una que me ha llamado poderosamente la atención; se trata, en la viñeta octava, de un detalle de *Alegoría de Venus y Cupido* del florentino Bronzino. Esta obra manierista (sita en la National Gallery de Londres) pintada hacia 1550-60, se conoce también como *El descubrimiento de la Lujuria* y representa el trato carnal, sensual e incestuoso, entre Cupido y su madre Venus. Dioses de carne, juventud y placer. Hay demasiados cuadros en la historia del arte para que resulte casual que Burns elija representar precisamente esta alegoría dentro de su historia, que como suele suceder en el opus del autor, trata precisamente de atracciones peligrosas en la fase de la primera maduración personal.



De hecho el deseo es un impulso que también aparecen en otra cita mucho más clara, esta vez a la historia de los cómics. Se trata de las historietas románticas de “Bonny Taylor”, creadas por el dibujante John Romita en 1963 para la revista *Young Magazine*, cuyo estilo calca Burns con la misma facilidad que evoca a Hergé. En los sueños de Dough, Sarah lee y colecciona estos tebeos. Los arrebatos de amor y sentimentalismo de aquellos folletines ajustados al censor *Comics Code* (y a su naturaleza de tebeo para jovencísimas lectoras) no dejan de esconder, en el fondo, un sentimiento de deseo sexual en cada beso, suspiro y córnea vidriada por el desamor. El empleo de este material añejo refleja una distorsión “romántica” de las pulsiones de los protagonistas de *La Colmena*, por supuesto, que enriquece el discurso. Pero a la vez nos recuerda que la historieta fue (y es) industria del entretenimiento.

Parece evidente aquí la intención de radiografiar la evolución del cómic en la historia, en este empleo virtuoso y fascinante que hace Burns de los añejos tebeos románticos. *La Colmena*, nadie podrá dudarlo, es cómic de autor, novela gráfica pura

explotando todas las libertades que el momento presente permite a los autores. Pero la aparición (medular, importantísima en la trama) de aquellos folletines industriales de usar y desechar provoca reflexiones en torno a la naturaleza del medio y su evolución. El coleccionismo, la búsqueda paroxística de ese número perdido que nos falta para completar nuestra colección, la fugacidad del *comic-book* en el mercado antes de la aparición de las librerías especializadas, contrasta con la realidad de la novela gráfica y, concretamente, con la realidad que representa este libro. Que, al tiempo y cerrando círculos, recupera como ya hemos señalado el concepto comercial y material de álbum a la franco belga. Pocas veces forma y fondo han cohabitado de un modo tan profundo como en esta obra.

Terminando. Podríamos detenernos en los vericuetos de lo narrado y su complejidad. O en el portentoso dominio formal de Burns sobre todos y cada uno de los recursos de la historieta. O recordar el juego con el lector que ha mantenido Burns, publicando al tiempo *Johnny 23*, un tebeo ambientado en la "zona Burroughs" de *La Colmena*, que reutiliza viñetas de *Tóxico* y donde no se emplea más lenguaje que el inventado para este mundo. En todo caso, cualquier camino llevará a reconocer que estamos ante otra obra que va a quedar como referente. Personalmente lo que más me ha fascinado en esta segunda parte (la tercera se titulará *Calavera de azúcar*) es la evidencia de que la riqueza de su universo va mucho más allá de las coletillas (lynchiano, nueva carne), que estamos ante un autor lleno de matices que enriquecen una personalidad ciertamente turbadora, pero que se expande como una ola de lava absorbiendo influencias voluntarias o involuntarias que se vierten, incandescentes, en un cómic de lectura aparentemente sencilla (se termina en un suspiro) pero que esconde tantas pistas, sombras y reflejos que no se agota.

Desde luego, lo que tengo claro es que si la conclusión de la trilogía raya a la misma altura que esta Colmena de enjambrados significados, estamos ante uno de los referentes de la década.

OCTAVIO BEARES



Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cucocuadernos.wordpress.com/normas-de-presentacion-de-articulos/

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic*.

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 1, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

INICIO DE LA PUBLICACIÓN: 2013

AÑO DE EDICIÓN: 2013

LUGAR DE EDICIÓN: Madrid

ISSN: 2340-7867